SUPER GAMEPOWER

MAIS DE 200 DICAS

Nº 24 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

FESTIVAL DE GOLPES!

- TOSHINDEN 2 CHEGA DETONANDO!!!
- STREET ZERO PARA P.STATION E SATURN
- FATAL FURY REAL BOUT ESQUENTA O ARCADE
- VEM AÍ KILLER 2 E MORTAL KOMBAT 4

VÁ ATÉ O FINAL DE *EARTHWORM JIM 2* (SNES)

ESTRELA NOVA NO PEDAÇO: *SPOT GOES TO HOLLYWOOD* (MEGA)

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X

SUPERPROMOÇÃO: CONCORRA A UM SATURN

Só com este tênis
você pode passar
em uma academia de caratê
e gritar "e aí, viadinhos".

Gladiator-Hi

Se você precisa correr, use DHARMA
DISPARADO

F/NAZCA S&S

SUPER GAME POWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Earthworm Jim 2	58
Spot Goes to Hollywood	38
Tinhead	40

SNES

Big Sky	35
Earthworm Jim 2	58
Excite Stage'96	16
Pilotwings	72
Real Monster	36
Revolution X	37
Secret of Mana 2	34
Sim City Limited	17

P.STATION

Alien Trilogy	18
Battle Arena Toshinden 2	26
Cyber Speed	48
Descent	19
In the Hunt	29
NBA in the Zone	49
NHL Face Off	50
Ridge Racer Revolution	51
Road Rash	48
Sexy Parodious	19
Street Fighter Zero	44
Viewpoint	28

SATURN

Albert Odissey Gaiden	16
Alien Trilogy	18
Darius Gaiden	20
Fighting Vipers	14
Gex	22
High Velocity	50
Panzer Dragoon Zwei	15
Street Fighter Zero	44
The Mansion of Hidden Souls	21
Thunder Strike	22
Victory Goal'96	17
Virtua Cop	74
Virtua Cop 2	15
Virtual On	16

3DO

Killing Time	32
Lost Eden	33
Shock Wave 2	30

PC CD

Alien Trilogy	18
Comix Zone	69
Flight Unlimited	68

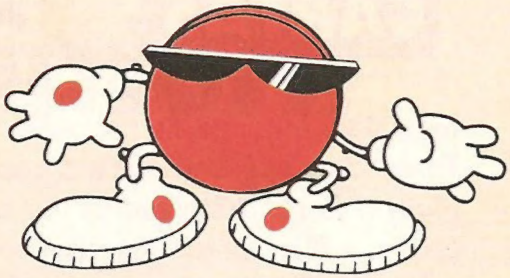
NEO GEO

Fatal Fury - Real Bout	42

Ilustração de Capa: ROKO

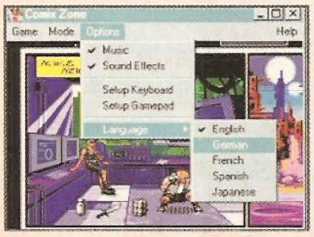
A SAGA DA MINHOCA

Em busca da princesa "What's Her Name?", Earthworm Jim enfrenta até vacas voadoras. Veja a matéria a partir da pág. 58



ESTRELA NO AR

Entre nos filmes de Hollywood com Spot, a nova estrela do Mega (pág. 38)



QUADRINHOS NO COMPUTADOR

Depois do sucesso no Mega, Comix Zone ganha versão para PC

CAMPEÃO EM AÇÃO

Toshinden 2 (pág. 26) mostra o que é um jogo de luta poligonal de primeira linha

Sumário

SUPERGP DICAS 52
As fases escondidas de Doom do P.Station e muito mais

CIRCUITO ABERTO 10
As novas estrelas da temporada, Killer 2 e MK 4

COMPUTER ZONE 66
Música, quadrinhos e aviões no seu computador

PRÉ-ESTRÉIA 12
Toque a bola de primeira com Excite Stage '96

SUPERGP EXPRESS 70
Arquivo X cria uma legião de fãs na TV

GOLPE FINAL 44
Conheça os golpes de Street Zero para P.Station e Saturn

FLASHBACK 72
Relembre as missões de Pilot Wings para SNes

ESPORTE TOTAL 48
Cyber Speed, Road Rash e mais velocidade pra você

FINAL STAGE 74
Veja se sobrou alguém vivo no final de Virtua Cop

SUPER GP CARTAS

Véspera de aniversário, hora de arrumação para a festa! E, como falaram que era preciso força para a mudança, o Baby já botou pra rolar logo dois jogaços de porrada, Toshinden 2 (P.Station) e Street Fighter Zero (P.Station e Saturn). Mas os golpes não param por aí. Você vai aprender também como se bate em Fatal Fury Real Bout, outro campeão dos ringues. O circuito aberto conta todas as novidades sobre Mortal Kombat e Killer Instinct 2. O detonado é um velho conhecido nosso, Earthworm Jim, até o fim para SNes. Pilot Wings, outro jogaço que vai sair para o Ultra 64, é relembrado em sua primeira versão, para SNes, no Flashback. O 3DO arrepia com Shock Wave 2 e faz você botar sua nave para viajar no espaço. O Mega bota pra quebrar com Spot Goes to Hollywood, um dos games mais simpáticos dos últimos tempos. Spot tá ali com o Túlio, fazendo a alegria da galera. Por fim, o leitor tem a chance de faturar um Saturn se mandar uma sugestão bem original para o nome da nova seção de *SGP*, que começa a rolar em abril mas só ganha o nome definitivo em junho. A nova seção vai ser o espaço para se tirar um barato daqueles jogos que nunca deveriam ter pousado no planeta videogame. A não ser pra gente tirar um sarrinho deles... Boa sorte e aguardem uma superedição de aniversário, com visual novo e um monte de surpresas pra toda galera!!

O Chefe

CARTA DO MÊS • CARTA DO MÊS •

Olá cambada, como não tinha nada melhor para fazer, estou escrevendo para dizer o que são esses trecos que eu mandei para vocês. Como o Chefe não dá nem uma lata de sardinha para vocês, estou enviando esses troféus dados pela A.D.G.M.D.P.S.G.P. (Associação de Games Maníacos Doidivanas pela SGP). O prêmio Olho de Lince vai para Akira E. Agora. Lord Mathias fica com o prêmio BIIITÚ, por ele manter o bom humor mesmo trabalhando com o Chefe. O prêmio Detonador fica com Baby Betinho, o único cara que faz um tal de Van Damme dançar balé. Kamikaze ganha o prêmio Super RPG, o cara entende tanto de estratégia que deveria ajudar um tal de Fernando. Para a Marjorie Bros, meu docinho de coco, vai o prêmio Musa Rosa Shock. O prêmio Mala do Ano vai para a nossa ameba sorridente, o glorioso Chefe Checheno da Silva.

O Rogério Barbosa elegeu o Chefe como o Mala do Ano. Vê só a audácia do cara!

Rogério Barbosa
São Paulo, SP

A Musa Rosa Shock continua esquentado os sonhos da galera

CHEFE: *Rogério, você é um cara de sorte! Sua carta chegou justo no Dia da Democracia - instituído por mim. Decidimos a publicação no voto, com seis votos a favor e um contra. Aí está. Agora jogue na loteria, cara!*

MARJORIE BROS

Marjô teve problemas este mês. Quando ficou sabendo que teria que ajudar Spot a se livrar de uma encrenca em Hollywood, resolveu ir ao cabelereiro, pois preferia morrer a pintar por lá descabelada. Acontece que o cabelereiro não acertou o corte e ela decidiu ficar em casa até tudo voltar ao normal.

RECOMENDADOS

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
DONKEY KONG COUNTRY 2
RIDGE RACER REVOLUTION
SCOOBY DOO MYSTERY

LORD MATHIAS

A matança continua! Além de acertar todos os alvos possíveis de Virtua Cop, Lord Mathias acabou com todos os seres vivos de Doom Especial Edition. Mas a sensação foi mesmo Shock Wave 2 - Beyond the Gate. Lord estava muito emocionado, será que tá apaixonado?

RECOMENDADOS

VIRTUA COP
DOOM ESPECIAL EDITION
SHOCK WAVE 2
NBA IN THE ZONE

MARCELO KAMIKAZE

Em um calmo almoço com Marjô, Kamikaze espirrou um pouco de molho de seu filé na camiseta branca da loura. Marjorie ficou enfurecida e jogou seu prato em Kamikaze, que ainda deu carona pra ela até em casa. Para acalmar, só um bom RPG como Secret of Mana 2.

RECOMENDADOS

SECRET OF MANA 2
SUPER MARIO RPG
IN THE HUNT
THE DIG

BABY BETINHO

Para desespero de Baby, depois de todos os móveis arrastados, Marjorie não gostou da posição de sua mesa. O bruta-montes teve de voltar à cena e arrastar tudo de novo, conforme o desenho feito por Kamikaze. As novidades ficaram por conta de Battle Arena Toshinden 2 e Street Fighter Zero.

RECOMENDADOS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
STREET FIGHTER ZERO
FATAL FURY - REAL BOUT
MARVEL SUPER HEROES

AKIRA E. A.GORA

Tudo bem que a galera de SGP não é muito chegada em horários rígidos e gosta de trabalhar com liberdade. Mas um pouco de ordem às vezes ajuda. Na edição 23 o que complicou o pedaço foi a falta de numeração nas páginas. Tava lá no sumário: jogo tal, página tal. E a página tal não tinha número, pô! Pisada feia, deixaram o leitor sem direção! Mas o pessoal deve ter festejado muito no Carnaval, pois também andaram saindo uns créditos errados. Na matéria sobre o Virtua Cop (Saturn), a foto da Marjorie Bros saiu com o nome do Lord Mathias! Que é isso, cara, tão querendo compremeter o negão? E o Baby Betinho, que assinou a matéria sobre o Toy Story para o Mega? O texto veio da GamePro, galera! Bom, depois da bronca não dá pra esquecer que a capa ficou demais. Quem agradeceu foi o Diddy Kong, a Dixie e o leitor!

JOGO SE GANHA NO CAMPO

POR BILL GAMES

Jogadoras e jogadores, um feliz mês de março. Sega ou Nintendo? Nem um, nem outro. Hoje, o videogame mais vendido no Japão (onde quem domina é a Nintendo) e nos States (reduto da Sega) é da Sony. Dados não oficiais afirmam que 600.000 PlayStation foram vendidos nos EUA, do lançamento até o Natal. A Sega vem atrás com 200.000 Saturn. Se o número é exatamente esse ou não, pouco importa. Chama a atenção o fato de, depois de anos de batalha Sega-Nintendo, a Sony subir ao pódio tão rapidamente. Alguns podem dizer que a Sony tem dinheiro, ou que se trata de um projeto que há muito vem se desenvolvendo etc. That's all true. Mas também é verdade que Nintendo e Sega ganham rios de dinheiro com seus produtos. A batalha está apenas começando, não podemos esquecer que o Ultra vem aí. Mas tudo isso prova que no planeta videogame não há favoritos. Tanto faz se é Panasonic, Sega, Atari, Nintendo, e até mesmo se é para videogame ou para computador. O controle sempre estará nas mãos dos melhores jogos. Bye Bye.

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Carlos Frederico de Oliveira Neto fatura o prêmio do mês com um Homem-Aranha classe A. E atenção: em abril o prêmio para o vencedor da Arte no Envelope é um par de patins, oferecido pela LKC Sports. Boa sorte!

O Alexandre Pacheco da Silva, de Itaíba, PE, e o Baraka não tiveram pena da Milena

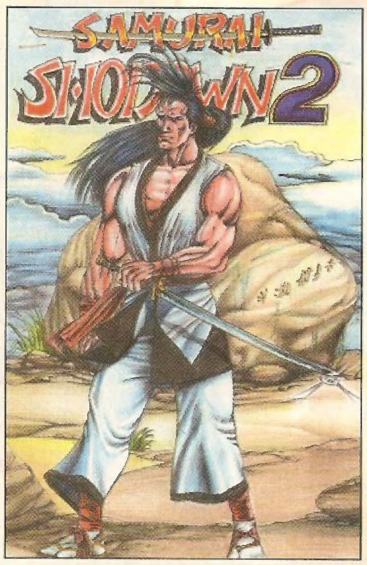
Nem o Homem-Aranha sabia dessa! Ele tem um fã craque de desenho na simpática cidade de Amargosa, na Bahia. Dá-lhe Carlos Frederico de Oliveira Neto!

Baixou a Tempestade na praia do Rayden! Desenho de Sérgio Teodoro, de Marumbi, PR

Nakoruru e seus animais de estimação, na pena do Adalberto Vilela Júnior, de Mineiros, GO

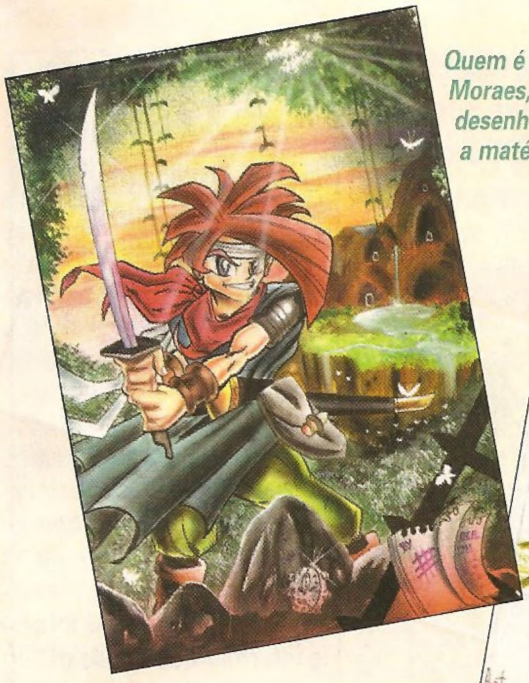
Wolverine não deixa pedra sobre pedra no desenho do Roberto Santos de Almeida, de São Paulo, capital

O epistolar Eduardo Martiniak, de Bauru, SP - que só não saiu na seção Maluco Beleza do mês porque apareceu outro cara que disse mais esquisitices do que ele - não agradou muito ao chefe



O persistente José Carlos de Oliveira, da turma de Itaíba, PE, ataca de Samurai Shodown 2

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

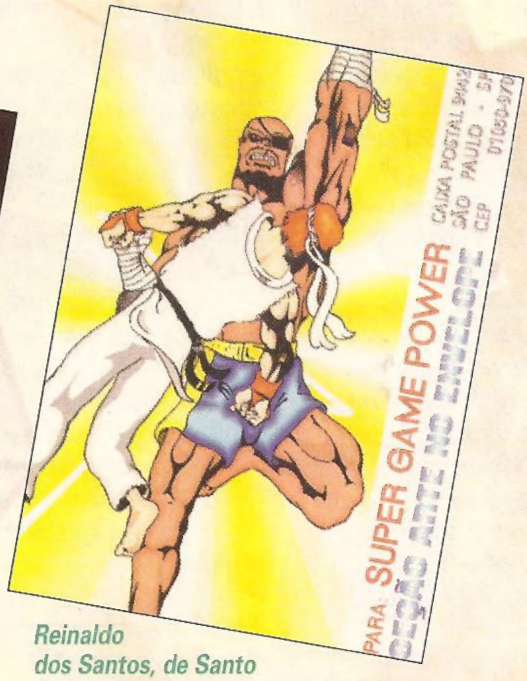


Quem é vivo sempre aparece! O Evandro de Moraes, de São Paulo, SP, mandou um desenho de Chrono Trigger tão bom quanto a matéria de SGP sobre esse jogaço!

Flávio Célio de Carvalho, de Taguatinga, DF, prefere a Mai Shiranui, do The King of Fighters '95, de cabelos ruivos

O Baby Betinho queria levar pra casa o desenho do Fernando Bruno de Araújo, de João Pessoa, PB, com toda a galera do Street Fighter Zero

Marcelo Rodino Cerqueira, de São Paulo, capital, levou o prêmio da seção há algum tempo e confirma agora que é fera de verdade



Reinaldo dos Santos, de Santo André, SP, dá um supercombo e faz o Ryu enxergar tudo amarelo...

MULTI GAMES
A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES
COM NOVOS LANÇAMENTOS
3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR
AGORA EM 2 ENDEREÇOS
LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957
LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP CARTAS

Rosa Shock

Ainda esperamos opiniões sobre o cabelo do chefe. Escrevam, meninas!!

E aí, galera! Adoro essa revista, fico sabendo de todos os jogos que saem e todos os truques dos jogos que eu já gostava. Além de conhecer novos amigos como Marjorie, Baby, Lord, Kamikaze, Bill Games, Akira e o Chefe. Estou mandando um desenho, gostaria de vê-lo na revista!

Michelle Ferreira
Ribeirão Preto, SP

MB: *Michelle, dê uma olhadinha aí pro lado...*

Olá pessoal da ***SGP***! Por que a maioria dos jogos de luta do Neo CD sai também para outros consoles? Isso não desvaloriza o console?

Janaína da Silva
São Miguel Paulista, SP

MB: *Gatinha, a SNK não é nada boba. Vendendo os direitos que ela tem sobre os títulos, ela ganha muito mais. E o que é melhor, pelo menos para nós jogadoras e jogadores, é que mais gente pode curtir os jogos. Não é mesmo?*

É isso aí, já pode mostrar a sua visão de Mortal Kombat pra todo mundo aí de Ribeirão Preto. Um abração pro pessoal do Pinguim!!

CLUBES

O Ducks Mighty Clube tem tudo sobre 3DO, Mega, SNes e Master System. Oferecemos disque dicas a qualquer hora e jornalzinho eletrônico, além de um jornal que você recebe em sua casa com dicas, e lançamentos, no qual pode anunciar. Para fazer parte do clube basta enviar mensalmente uma taxa de R$ 3,00, uma foto e informar que console você tem. As cem primeiras pessoas que se associarem concorrerão a uma fita de vídeo com trechos de lançamentos. **Ducks Mighty Clube**, rua Antônio de Couros, 454, Freguesia do Ó, São Paulo, SP. CEP 02726-000.

SUPER GP RESPONDE

Galera da ***SGP***, eu, pobre mortal, desejo fazer algumas perguntas: há chance de sair **Street** ou **Mortal** para Jaguar? O Jaguar CD é mais avançado do que qual videogame? Bração procês!

Luis Fernando Duarte
Rio de Janeiro, RJ

BB: ***Olha, cara, Street Fighter para Jaguar nem pensar e Mortal Kombat muito talvez. O Jaguar CD é mais avançado que Mega, SNes e consoles de 8 bits.***

Daí, galera! Vou fazer as minhas perguntas e, com certeza, vou ter respostas óbvias: os jogos **The King of Fighters '95**, **Samurai Shodown 3** e **Fatal Fury 3** para Saturn terão o mesmo nível do arcade? Para o Bill Games: você acha que o Ultra 64 será melhor que o Saturn?

Rudinei Cabral
Florianópolis, SC

BG: ***Hi, Rudinei! Os jogos da Neo Geo devem ficar melhores no Saturn. A máquina do Ultra é melhor que o Saturn, mas no começo tudo ficará taco a taco. Vai depender do acervo de jogos de cada um, ok?***

Tenho certeza que a ***SGP*** é a única revista que pode tirar minhas dúvidas. Serão fabricadas novas placas 3DO Blaster já com o M2 embutido ou serão vendidas placas M2 à parte?

Phellipe Chiesi
São Paulo, SP

MK: ***Depois que a tecnologia M2 foi vendida, ficamos sabendo que será lançado um novo console e um upgrade para o 3DO. Nada foi dito sobre a 3DO Blaster, mas é provável que haja um adaptador.***

Antes de tudo, gostaria de mandar um abraço e parabenizar todo o pessoal da redação. Bem, vamos às perguntas: os videogames de 16 bits ainda estão muito longe de sair de linha? Qual o melhor título de RPG para Saturn?

Daniel Goulart
São José do Rio Preto, SP

MK: ***O Snes vai indo bem, já o Mega...Shining Wisdom é, até agora, o melhor RPG para Saturn.***

É verdade que dá pra jogar ***MK 3*** com alguns personagens do ***MK 2***?

Francisco Alcimar da Silva
Maracanaú, CE

BB: ***Isso é possível no, o Ultimate Mortal Kombat, que já está rolando em alguns points de arcade por aí, falou?***

CLASSIFICADOS

Vendo **Game Boy** novo com **quatro cartuchos** e **fonte**. R$ 180,00. Tratar com Rodolfo, (011) 812-0624 (horário comercial), São Paulo, São Paulo.

Vendo **Game Gear** com poucos meses de uso, **adaptadores** para fitas de Master System e para tomadas. Tratar com Rogério, (013) 236-8900, Santos, SP.

Troco um **SNes** com **quatro controles** e **três fitas**, um **Mega Drive** com **dois controles** e um **Master System** por um **Saturn**. Tratar com Sandro, (011) 952-9565, São Paulo, SP.

Vendo um **3DO** com **dois joysticks** e **dez CDs**.] R$ 600,00. Tratar com José Ricardo, (011) 241-9294, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **dez fitas**. R$ 390,00. Tratar com Ivan, (011) 416-2904, São Paulo, SP.

Troco os **jogos** para **Neo CD**: Sengoku 2 e Last Resort por Aero Fighters 2. Tratar com Deni, (011) 756-2366, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo **Mega Drive** japonês com **três controles** (um original, um Quackshot e um turbo) e **sete fitas**. R$ 300,00. Tratar com Gustavo, (011) 414-3830, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo um **SNes** com **quatro controles** (dois turbos) e **nove cartuchos**, entre eles Donkey Kong Country e International Super Star Soccer. Tratar com Marcos, (061) 243-1912, Brasília, DF.

Vendo **3DO** novo com transcoder, **três CDs** e um controle. R$ 300,00. Tratar com César, (021) 269-4200, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um **Game Gear** na caixa. R$ 155,00. Vendo também **três cartuchos** para Game Gear ou troco **dois** por **um RPG** em inglês para Mega Drive. Tratar com Marcus, (086) 233-3350, Teresina, PI

Vendo um **32X** com **um cartucho**.

LEITOR IMPORTADO

Esta é minha terceira carta. Espero que chegue aí rapidinho! A revista de vocês aqui sai pela bagatela de R$ 15,00. Mas se custasse R$ 30,00 eu compraria. Adoro vocês! As revistas aqui têm mais de 200 páginas, custam apenas R$ 6,00, têm previsão de meses adiante e papel de mais qualidade. Mas não são dirigidas pelo Chefe, nem têm a beleza da Marjorie, a inteligência do Kamikaze ou os comentários do Bill Games.

Franklin Kaminishi
Ohmi Hachiman Shi, Japão

CHEFE: *É isso aí cara, fidelidade é isso. Já ofereceram mais grana pros cara daqui, mas eles também preferem trabalhar comigo!!*

MALUCO BELEZA

Bem pessoal da Bregnight-cowboy SGP, que nessa Páscoa o Papai Noel possa lhes dar-vos-á muitas flores como prova que ele também gosta de CD. Mas escrevo-los-ei realmente porque achei tão lindo mas tão lindo a matéria sobre Antochocher's Kid Island 1/2 que quando vi o jogo me emocionei tanto que não sabia se ia ao banheiro ou ao toalhete, mas a medalha de ouro misturada com lata vai para o Chefe comandante patrão doutor que direge a nave do planeta videogame. Thank you for ultra hits combo much mello.

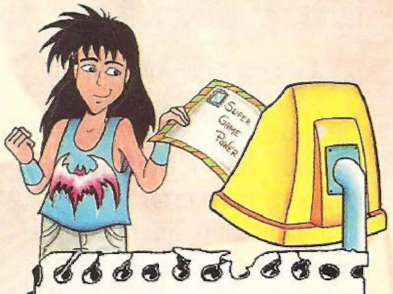
Alessandro Silva
Campinas, SP

***LM:** Mano, essa viagem deve estar deixando todo mundo do seu lado mudo. Haja toalhete pra tanta idéia...*

R$ 300,00. Vendo também um **Mega Drive** com **dois controles** (um de seis botões) e o **cartucho** Jet Strike. R$ 150,00. Tratar com Fernando, (011) 563-0759, São Paulo, SP.

Vendo um **3DO** com **dez CDs** e **dois controles** ou troco por um **Saturn** ou **PStation** com **dois controles** ou com **um controle** e um **CD**. Tratar com David, (045) 573-5754, Foz do Iguaçu, PR.

Vendo **Sega CD** com **Mega Drive**, **2 controles**, **2 CDs** (Ecco II e Mega Race), e **5 fitas**. R$ 450,00. Tratar com Fábio, rua Atílio Scalli, 216, Caxambu, Jundiaí, SP.



Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

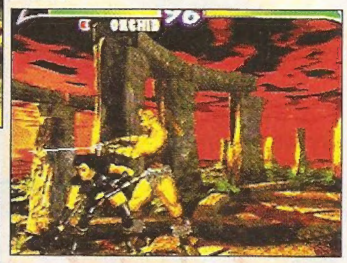
SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

Circuito Aberto

Use e abuse dos golpes aéreos em Killer 2

Encurralado, Jago não tem como escapar do ataque de Kim Wu

Jago arrepia com o seu novo e mortal uppercut combo



A espada de Tusk é fatal para qualquer adversário

As novas guerreiras de KI 2, Maya e Kim Wu

MATADORES DE VOLTA: VEM AÍ KILLER 2

Fãs do arcade, preparem seus instintos: **Killer Instinct 2**, parceria entre Midway, Rare e Nintendo, está prestes a fazer sua estréia em um fliper perto de você. O jogo mostra muito mais elementos do Ultra 64 que o original. É claro, que isso não é surpresa, já que agora muitas ferramentas de programação do Ultra estão disponíveis. Dez matadores estão presentes nessa versão. Sete são velhos conhecidos: Orchid, Jago, T.J. Combo, Spinal, Fulgore, Glacius e Sabrewulf. Maya, Tusk e Kim Wu são os três novatos na arena. Muitos dos golpes originais foram conservados, com pequenas alterações. Eyedol, o último chefe da primeira versão

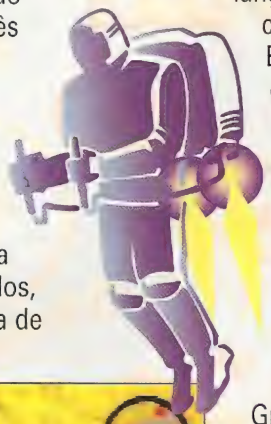
A novata Kim Wu lança sua magia contra Jago

Ao lutar com Jago, cuidado para não acabar se queimando

de **Killer**, foi substituído por Gargos, um cara que voa pela tela e recupera energia quando é atingido. Os gráficos foram pouco alterados. Os cenários são absolutamente... letais. Os fundos estão cheios de coisas quebráveis, como os barris tóxicos que causam danos. A jogabilidade está mais refinada, permitindo combos seguidos. Agora é permitido jogar o inimigo longe. É, pelo que a versão teste indica Nintendo, Rare e Midway fizeram a lição de casa direitinho.

MAIS 3 NOVOS TÍTULOS PARA O ULTRA 64

As notícias sobre o Ultra 64 não param de chegar. A Nintendo anunciou mais três jogos para o console. **Pilotwings 64**, sequência do grande sucesso do SNes, já entrou para a lista dos mais esperados, mas não tem data de lançamento confirmada. A Electronic Arts já está preparando o Natal de muitos gamemaníacos: **FIFA Soccer** sai em dezembro e vai introduzir o console na mais famosa série de futebol. Por fim, o hóquei de Wayne Gretzky vai encher de gelo nosso inverno. A Time Warner Interactive ainda não deu título ao game. Com mais esses três jogos, a lista de títulos para o Ultra 64 já soma 24 cartuchos.



NEO GEO CD DUPLA VELOCIDADE

Você é daqueles que vão fazer um lanche quando o Neo Geo CD está carregando? E depois de carregar já se esqueceu o que era pra fazer? Parte desse drama acabou. A SNK está vendendo desde o fim de 95, o Neo Geo CDZ. As especificações são as mesmas, a não ser a velocidade do CD: é o dobro do Neo Geo CD. O novo modelo é mais compacto e a SNK não impôs um preço sugerido. O dono da loja se encarrega do preço. Numa pesquisa feita pela ***SGP***, o Neo Geo CDZ está sendo vendido pelo mesmo patamar de preço do antigo Neo Geo CD, R$ 450,00. O novo aparelho vem em hora certa pois os jogos de Neo Geo estão ficando cada vez maiores. **Real Bout Fatal Fury** chegou a 346 Mega.

ACESSÓRIOS 32 bits

SONY PLAYSTATION
SATURN

EXCLUSIVOS

GAME SHARK

Supere todos os limites dos jogos de 32 bits com a última palavra em acessórios nos EUA. Já vem com códigos para os jogos mais quentes do momento. Facilmente programável para outros 10.000 códigos. E ainda tem 4 Mega de memória para salvar seus jogos.

R$ 99,90

ACESSÓRIOS INTERACT/STD

- Controle com Turbo
- Cartão de memória expandida (até 8x a mais que o original)
- Joystick tipo Arcade (R$ 89,90)
- Cabo de RF (para antena)
- Super controle Turbo/Slow Motion
- Controle básico (R$ 49,90)

R$ 74,90 cada

ACESSÓRIOS ORIGINAIS

- Controle standard
- Direção arcade (SAT) (R$ 129,90)
- Pistola para Virtua Cop (SAT)
- Cabo de interligação (PSX)

(SAT) = Saturn - (PSX) = PlayStation

R$ 74,90 cada

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Acessórios compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS E RECEBA EM CASA

0800 130 500

DIRECTSHOPPING

MORTAL KOMBAT IV

Fãs de Mortal Kombat, abram a boca: a Midway já está trabalhando na quarta versão do jogo. Mortal Kombat 4 vai abandonar o seu estilo tradicional, a luta lado a lado e assumir um visual parecido com o de **Tekken** e **Virtua Fighter 2**. A Midway diz que só vai começar a produção quando a versão 3.0 de Mortal Kombat 3 estiver pronta, mas promete MK IV para este ano. O Kombate continua...

MAIS KOMBATES NO CINEMA

O filme Mortal Kombat está há três meses nas locadoras brasileiras e já tem gente fazendo o próximo filme. Por enquanto nada foi dito sobre os personagens ou o enredo do novo Mortal, que já está em fase de produção.

MK 3 PARA WINDOWS 95

Boas notícias para os felizes usuários de Windows 95. **Mortal Kombat 3** estará disponível para o sistema logo, logo. Por enquanto, disponível mesmo só uma demo do jogo, amostra mais do que suficiente para considerar essa versão a melhor conversão do arcade.

LOCAIS DE SOBRA PARA MORRER

De cara, são 12 cenários de luta nunca vistos antes, todos renderizados e digitalizados. O jogo tem uma memória para imagens maior que memória de elefante - quer dizer, 50% maior, o que faz do cenário um bom lugar para morrer (claro, contanto que o defunto não seja você). Os códigos, usados para ativar os super-hyper poderes secretos, são novos e possibilitam milhares e milhares de combinações. Sons digitalizados e trilha sonora de primeira, idênticos à versão do arcade. A tela permite movimentos verticais e horizontais, a exemplo do arcade **Marvel Super Heroes**, o que possibilita uma variedade de golpes maior e uma visão absolutamente alucinante. O jogo permite que até nove lutadores enfrentem outro grupo de nove cidadãos. Além disso, se você estiver jogando em rede, poderá ser desafiado por outra pessoa que tenha acesso à rede a qualquer momento do jogo, igualzinho ao arcade. Você também vai poder jogar com qualquer amigo ou inimigo via modem. Prepare-se para novos golpes, golpes secretos e fatalities inéditos, sem contar o novo botão de corrida que vai deixar tudo mais fácil e rápido. Agora o bicho vai pegar e arrasar no seu PC.

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.

TOP 10 16 Bits

1. FIFA Soccer 96 (SN/MD) (R$ 99,90)
2. Yoshi's Island (SN)
3. Chrono Trigger (SN)
4. Toy Story - Disney (SN/MD)
5. Secret of Evermore (SN)
6. Killer Instinct (SN)
7. Breath of Fire 2 (SN)
8. Doom (SN)
9. WWF Luta Livre (SN/MD)
10. Final Fight 3 (SN)

SÓ R$ 69,90 CADA

NOVIDADES 32 BITS

Doom (R$ 99,90)
Twisted Metal
Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
Road Rash
Cyberia
Krazy Ivan
Tekken
Mortal Kombat 3 (R$ 99,90)
Destruction Derby

R$ 89,90 CADA

SONY PLAYSTATION

2x R$ 320,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Ridge Racer (R$ 84,90), ESPN Extreme Games (R$ 84,90), FIFA Soccer 96 (R$ 99,90), Toshinden (R$ 99,90), Goal Storm 3D Soccer, Wipeout, St. Fighter The Movie, Warhawk, Jumping Flash, Loaded e muitos outros.

R$ 94,90 cada

ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original
Controle com Turbo
Cartão de Memória
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Adaptador 4/6 Jogadores
Cabo Interligação (PSX)
Controle de Arcade (R$ 89,90)

GAME SHARK da InterAct
Exclusivo! (R$ 99,90)
Cartucho programável,
já vem com códigos
para detonar os melhores
jogos de SAT e PSX

S•ga Rally (R$ 99,90)
Virtua Fighter 2
Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
X-Men Children of the Atom
Cyberia
Dungeons & Dragons (R$ 99,90)
Dark Stalkers
FIFA Soccer 96 (R$ 99,90)
Virtua Cop c/ Gun (R$ 114,90)
Battle Arena Toshinden

R$ 89,90 CADA

SATURN

2x R$ 330,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA (R$ 99,90), Worldwide Soccer (R$84,90), VR Virtua Racing (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Bug! (R$ 84,90), Panzer Dragoon (R$ 99,90), Mortal Kombat II, Shinobi Legions e muitos outros.

R$ 94,90 cada

RESERVE JÁ SEU CONSOLE ULTRA 64

MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.
SÓ R$ 109,90

MEGA MAN X3
Último lançamento da série de maior sucesso do Super Nintendo. 13 fases de muita ação e aventura.
SÓ R$ 104,90

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE
O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com 36 seleções mundiais.
SÓ R$ 99,90

DONKEY KONG COUNTRY 2
Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com 100 níveis e gráficos deslumbrantes.
SÓ R$ 109,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas dos impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda.

Pré-Estréia

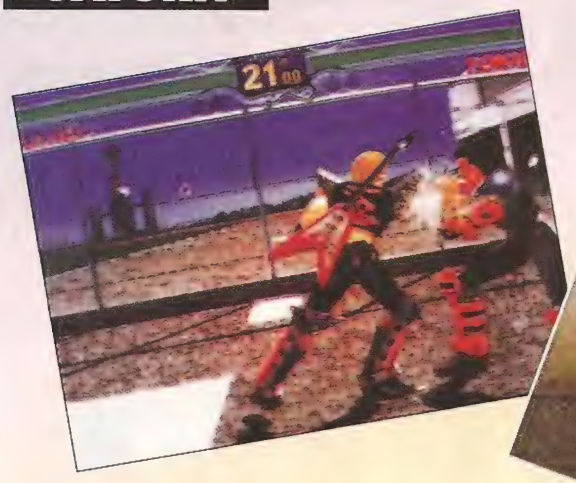
Pancadaria, ação, tiro e muitos polígonos estão presentes na nova safra de jogos para Saturn; zagueiro também tem vez no Excite Stage 96 para SNes, um gol de placa; Descent sai para o P.Station e ganha sua segunda versão no PC; Alien Trilogy chega para três consoles

FIGHTING VIPERS

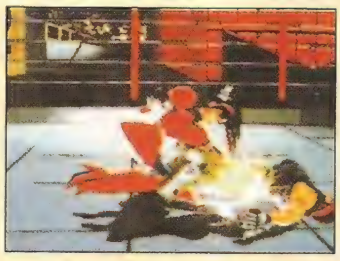
SEGA

SATURN

LUTA



IMAGENS DO ARCADE



Disponível no 1º trimestre de 96

O novíssimo jogo de luta poligonal da Sega vai sair para Saturn. Já era de se esperar. A linha básica segue **Virtua Fighter 2** mas em **Fighting Vipers** o negócio é mais punk, briga de rua mesmo. Os lutadores se digladiam num ringue fechado (é o chamado death match). Todos os combatentes usam proteções no corpo todo mas elas podem ser destruídas. Além daqueles golpes estilo **Virtua**, há os que se utilizam da parede. Com isso você pode fazer um salto triangular ou arremessar o inimigo contra a parede. Se prepare, pois os cobras estão chegando!

VIRTUA COP 2

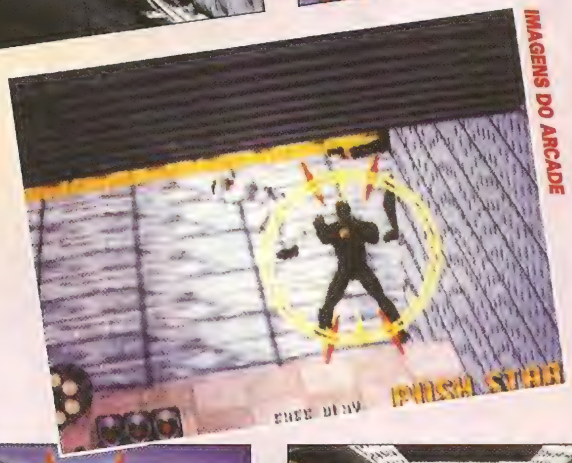
SEGA

TIRO

SATURN

Se você se impressionou com **Virtua Cop**, não viu absolutamente nada. **Virtua Cop 2** é sucesso no arcade e a Sega já vai trazê-lo para o Saturn. A ação ficou bem mais variada, com inimigos vindo de todos os lados, nos mais variados meios de transporte. Aliás os três tiras que você comanda também não ficam para trás. Você vai atrás dos capangas do crime organizado numa perseguição de carro. Cena de cinema! Tudo ficou mais animal, com mais polígonos e uma textura bem mais realista. Já viu que a Sega vai detonar em 96 também!

Sem previsão de lançamento



PANZER DRAGOON ZWEI

SEGA

TIRO

SATURN

Com **Panzer Dragoon** a Sega mostrou que o Saturn não vive só de conversões, e já bota pra detonar com a parte 2 do jogo de tiro. A grande novidade de **Panzer Dragoon Zwei** é as bifurcações nas fases. Se isso leva a finais diferentes, ainda não se sabe. O movimentos estão mais suaves. A história do jogo começa quando o Império e o reino de Mechanea entram em conflito. As duas potências haviam desenterrado a tecnologia da civilização antiga. Nessa guerra, a vila do jovem Randy Jeanjack foi completamente exterminada. Randy e o seu companheiro, o dragão Raghi, prometem vingança.

Disponível no 1º trimestre de 96

ALBERT ODYSSEY GAIDEN

SUNSOFT — **RPG**

SATURN

Albert Odyssey Gaiden mostra o que é o RPG da nova era, combinando tradicionalismo com tecnologia de ponta. Como? Os gráficos são uma obra de arte, usando todos os recursos que o console pode oferecer. Polígonos são usados para melhorar a movimentação do cenário. O efeito é arrasador. As cenas de batalha, tal qual nos clássicos do gênero, são vistas de lado, mas os efeitos visuais botam pimenta na parada. Os fãs podem ir se preparando para o melhor!

Disponível em março

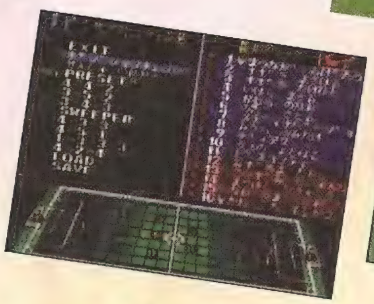
EXCITE STAGE '96

EPOCH — **FUTEBOL**

SNES

Ano novo, **Excite Stage** novo. A versão 96 desse grande título de futebol é praticamente igual às outras duas. Claro, em time que está ganhando não se mexe. Mas houve alguns acréscimos. Agora, você pode mudar a formação durante o jogo (não só durante as interrupções como nos anteriores) e definir quem bate as faltas e os escanteios. Os jogadores ganharam novas técnicas como as embaixadas, ótimas para evitar os carrinhos. No total, são 16 times que participam da J-League.

24 Mega
Disponível em abril



VIRTUAL ON

SEGA — **AÇÃO**

SATURN

A porrada metal entra em cena com **Virtual On - Cyber Troopers**. Esse jogo de combate difere dos outros pela sua liberdade dentro do campo de batalha. Com isso, vai ser difícil achar o inimigo. O clima lembra aquelas batalhas de paintball, só que mais futurista. As máquinas podem se valer do cenário para se proteger. O controle é composto por dois direcionais e botões. Leva um tempo até se acostumar com os comandos. A história acontece num futuro próximo em que os robôs Virtua Roids são a principal arma de guerra. Um projeto secreto pretendia controlar os Virtua Roids usando civis. Depois, já sabe. Seis caras metidos a herói não concordam com a história e resolvem detonar o computador central que controla o sistema.

Sem previsão de lançamento

SIM CITY LIMITED

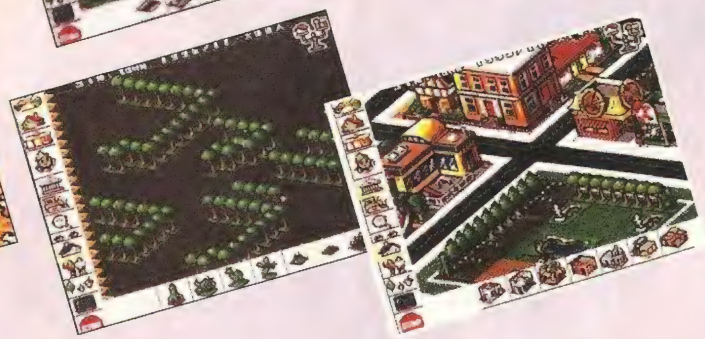
IMAGINEER

SNES

SIMULAÇÃO

Depois de **Sim City**, **Sim Ant** e **Sim City 2000**, a Imagineer lança mais um jogo da série SIMulation: **Sim City Limited**. Basicamente, é uma conversão do jogo **Sim Town**, com algumas modificações. Em vez de construir metrópoles, você faz uma cidade mais modesta, meio interiorana. Mas não pense que vai ser mais fácil: você vai ter de se preocupar com os recursos naturais e cuidar do bem-estar de cada morador. **Sim City Limited** traz três modos de jogo: original, em que você cria sua cidade como quiser; cenário, na qual deve se resolver os problemas de uma cidade já construída; e paint mode, em que você constrói sua cidade sem restrições. Que tal reproduzir seu bairro ou sua cidade? Depois, candidate-se a prefeito!

Disponível em julho



VICTORY GOAL '96

SEGA

SATURN

AÇÃO

Futebol poligonal de cara nova. Agora, a bola é quadrada. Brincadeirinha. **Victory Goal '96** mostra o que se pode evoluir em apenas um ano. Primeiro, os jogadores possuem personalidade e para cada posição é dedicado um padrão de ação diferente. Assim, atacante joga como atacante e zagueiro como zagueiro, nada de improvisações de técnico de time pequeno. A movimentação ganha mais realismo com o sistema de "captura de movimento". Essa técnica, também usada em filmes de Hollywood, se baseia em converter em dados os movimentos de um jogador real. Esses dados são usados no jogo, que reproduz fielmente os movimentos originais. **Victory Goal '96** acaba de se tornar bicampeão!

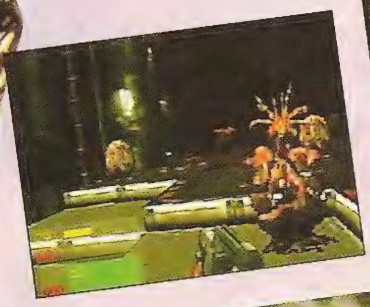
Sem previsão de lançamento

ALIEN TRILOGY

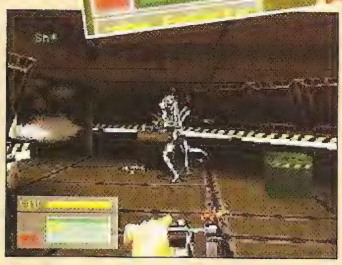
ACCLAIM/FOX INTERACTIVE

PSTATION | **SATURN** | **PC CD**

AÇÃO/TIRO



Baseado na série que fez história no cinema, **Alien Trilogy** vai levá-lo a uma colônia espacial que está sem comunicação. Com certeza, os aliens estão por lá e, na pele da tenente Ripley, você deve eliminá-los. Nesse jogo para um jogador, estilo **Doom**, você vai passar por 18 fases que variam de dutos de ar a diferentes salas da colônia. Os gráficos não são uma maravilha, mas as demos de abertura e as próprias fases são cheias de cenários detalhados, sempre fiéis ao filme, além dos aliens aterrorizantes. De perto, os velhos problemas de definição de imagem (número de pixels) ainda estão presentes, como em **Doom**. Os sons de explosões e outros efeitos estão bons. Alguns itens característicos do filme, como o rastreador, estão presentes e aumentam ainda mais a tensão. Também aqui existem várias armas para você detonar os aliens. O alcance e poder de fogo delas pode ser ajustado. Prepare-se para uma experiência e tanto!



Disponível em abril

DESCENT

INTERPLAY

AÇÃO / TIRO

P.STATION

Do mesmo jeito que a Williams fez com **Doom**, a Interplay está criando uma versão de um jogo popular, o **Descent** do PC, para o P.Station. **Descent** é um jogo de tiro em primeira pessoa como uma diferença. Nele, você não está preso a movimentos em 180 graus, mas pode explorar e viajar na extensão de 360 graus das fases imensas do jogo.

Você entra na cabine de uma nave espacial e navega pelos estágios no estilo labirinto contra uma grande horda de inimigos. Os controles foram o maior desafio para o produtores do jogo. Com o direcional e os quatro botões você controla a movimentação da nave.

Com L e R você controla as armas. Os gráficos são um destaque do jogo. **Descent** não escapou dos problemas de pixalização quando se aproxima de objetos.

Os efeitos visuais, como os tiros, são excelentes. A música varia do jazz ao rock, sempre arrepiando.

Já disponível

SEXY PARODIUS

KONAMI

TIRO

ARCADE

Mais zoeira na área. O novo **Parodius** traz vários personagens novos. Mas os únicos que aparecem em todas as versões são as naves Vic Viper e Lord British (as naves de **Gradius** e **Salamander**). Apesar do nome, **Sexy Parodius** não tem nada de cor-de-rosa. As fases são uma paródia de sucessos da Konami e de outras empresas.

Qualquer semelhança não é mera coincidência. Entre as naves que você pode escolher, destaca-se o Option e o Multiple. Sim, aquela sombra da nave do Gradius. Chegou a hora da vingança. E quando você chama o option dessa nave... você ganha Vic Vipers. Por enquanto a festa é só nos arcades, mas logo logo deve aparecer uma versão para Saturn e P.Station.

Sem previsão de lançamento

SATURN

DARIUS 外伝 GAIDEN

DICA: esse é o 1º chefe, fique em cima antes de ele chegar, use suas bombas e acerte-o na cara

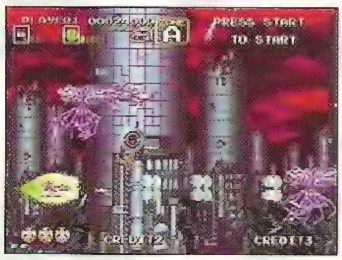
Por Marcelo Kamikaze

Darius Gaiden chega para o Saturn. A primeira versão do jogo para o console é a que está fazendo sucesso nos fliperamas por aí. O game continua dificílimo e o lance principal da história de **Darius** foi conservado. Quer dizer: os chefes-peixe-rôbo continuam detonando os jogadores desprevenidos. Outra caraterística foi mantida: você pode escolher as zonas e, por consequência, o caminho que quiser percorrer. O número de inimigos e itens na tela é simplesmente incrível. Por isso os gráficos ficam bastante confusos. É verdade que o Saturn tem capacidade para muito mais, mas o jogo ganha a galera que é chegada em dar uns tiros na mosca, ou melhor, nos peixes.

fim

Escolha o caminho somente onde o quadrinho estiver azul

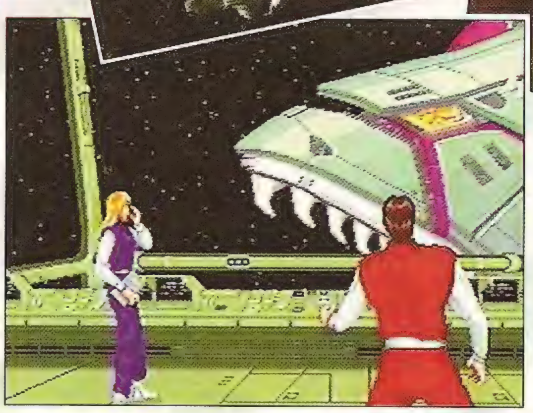
DICA: alguns inimigos têm um cristal. Atire nesse cristal, pegue-o e o inimigo passará a ajudá-lo por algum tempo



A maioria dos inimigos coloridos escondem itens

Cuidado, o chefe dessa fase pode sugá-lo

Não se deixe enganar com os fundos confusos e nem com o tamanho dos inimigos



DARIUS GAIDEN — **3.5**

SATURN

TAITO

CD - N/D Fases

2 Jogadores simultâneos

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

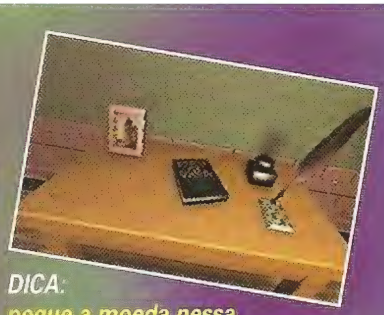
SATURN

Por Marcelo Kamikaze

Nova versão de *Mansion of Hidden Souls*. Nova em termos: a maior novidade é que dessa vez o jogo é para Saturn, além de ser feito pela Sega. No resto, quase tudo igual.

ATRÁS DA BORBOLETA E CONTRA O RELÓGIO

Você ainda procura sua irmã, mas não tem mais a ajuda de borboletas. Agora existe apenas uma borboleta e um monte de espíritos, a maioria mal-humorados. O tempo ainda é o maior inimigo, durante todo o jogo ouve-se um relógio contando os segundos. O jogo está mais interativo: você desafia os fantasmas concordando (botão C) ou discordando (botão A) dos espíritos. O jogo continua curto, mas não é tão fácil quanto a versão anterior. fim



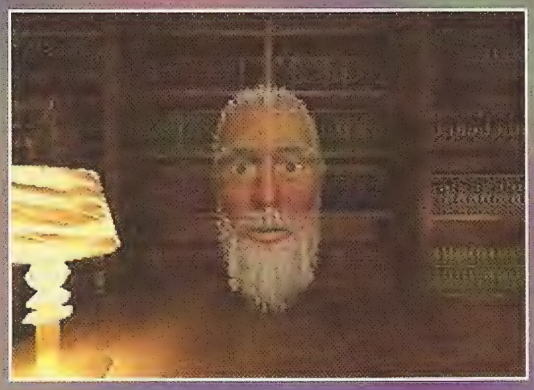
DICA: pegue a moeda nessa escrivaninha e use-a depois

DICA: após a barulheira, vá até o quarto de cima que estava sempre trancado e procure alguns itens

Tudo acontece nessa mansão perdida no tempo em um lugar inimaginável

DICA: esse cara dá boas dicas ao longo do jogo. É bom ouvi-las

DICA: converse com a garotinha no quarto, brinque com ela e terá boas dicas



DICA: a primeira coisa a fazer na mansão é conversar com a alma do velho (na porta à direita no início do jogo)

DICA: concorde com as dicas da velha, ela lhe dará um baralho útil contra os inimigos

MANSION OF HIDDEN SOULS **4.0**

SATURN

SEGA

CD - N/D

1 Jogador

Vídeo Interativo - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SATURN

Da GamePro

Mais um jogo de tiro para o Saturn. Tirando os controles, que estão mais para descontrolados, *Thunderstrike 2* prende a atenção como um bom combate de helicóptero. Você vai passar por várias missões, subdivididas em levels, com músicas pesadas e agitadas. Os equipamentos militares garantem a ação realista e o jogo vale por ela, que vai mantê-lo ocupado e com diversão. Você vai enfrentar desde tanques e baterias de foguetes até helicópteros bem armados. Os gráficos bem detalhados de veículos inimigos revelam um ambiente vivo e 3D. Infelizmente, os cenários, apesar de bem feitos, interrompem a jogabilidade vez por outra. As vozes que descrevem as missões não ajudam muito. O som das explosões é bem realista. Se você quer um jogo intenso de tiro, *Thunderstrike 2* pode

fim

DICA: use os mísseis Penguin para destruir navios grandes

DICA: para conectar-se com a arma, mova o helicóptero para cima e para baixo em frente ao alvo

DICA: elimine os helicópteros com os mísseis normais assim que o alvo estiver na sua mira

THUNDERSTRIKE 2 U.S. GOLD	3.8
CD 1 Jogador	Tiro de Helicóptero 8 missões
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

Da GamePro

A lagartixa famosa chega ao Saturn cheia de graça e com os mesmos gráficos, sons e controles presentes na versão do P.Station. Capturado pelo malvado Rez, Gex precisa escapar de um universo de TV malvado, com mundos como Horror World, Cartoon World e Kung Fu World. Gex pode escalar, pular e dar chicotadas com o rabo. Prepare-se para explorar ao máximo todas as fases cheias de power-ups, bônus games e vidas, tudo enterrado. O side-scrolling e os controles se somam e fazem um jogo divertido. Os gráficos e sons são os mesmos do P.Station, então você pode ficar tranquilo quanto a isso. **Gex** detona **Bug!**, outro jogo do Saturn!

fim

DICA: não esqueça de pegar a vida atrás da saída no Pow level

DICA: no meio da fase Congo Chaos, fique atento a esse bicho estranho que dá a você o bônus game

DICA: pule nesta coluna no level Grave Danger e dê uma rabada na TV próxima a Gex. Ele vai pular para fora da tela e achar vários itens escondidos

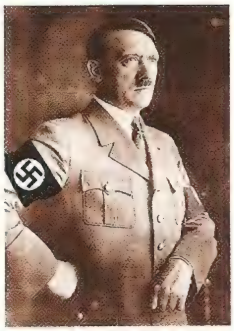
GEX CRYSTAL DYNAMICS	4.5
CD 1 Jogador	Ação/aventura 5 Mundos
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

Você Precisa Conhecer Mais Sobre Geografia.
ABAIXO O MURO DE BERLIM

Você Precisa Conhecer Mais Sobre Tecnologia.
ONIBUS

Você Precisa Conhecer.

Conhecer é a enciclopédia da Nova Cultural que vai mostrar os maiores acontecimentos de todos os tempos em capítulos semanais. Dos dinossauros aos dias de hoje, em 51 fascículos que formarão, no final da coleção, 14 volumes temáticos. É a melhor oportunidade para ter em casa uma enciclopédia completa e descomplicada. E mais: de antigo aqui, só a História. Conhecer está mais moderna e atualizada do que nunca. Sem falar na riqueza das 2500 páginas ilustradas, do sistema de auto-encadernação e das exclusivas fotos históricas para recortar e incrementar os trabalhos escolares. Você não pode deixar de fazer esta coleção. Aí, daqui pra frente você nunca mais vai errar o que aconteceu daqui pra trás.



NA COMPRA DO Nº1, GRÁTIS O Nº2.

Apenas R$4,00 cada fascículo

JÁ NAS BANCAS.

A enciclopédia que passa de pai para filho.

NOVA CULTURAL

BATTLE ARENA TOSHINDEN

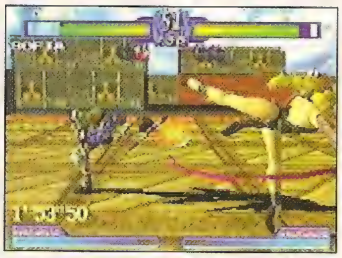
CAPA

Por Baby Betinho

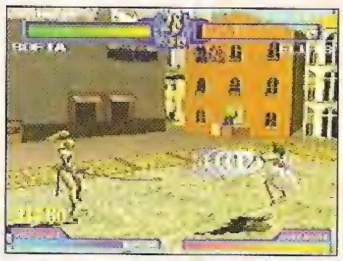
É de lei, todo início de ano tem **Toshinden** novo. O primeiro detonou no P.Station, que estava sendo lançado. Depois surgiu uma obscura versão do Saturn e agora os caras estão de volta à arena.

LITTLE ARENA TOSHINDEN

Toshinden 2 está disponível para P.Station e para arcade, idênticos. Todos os lutadores estão de volta, menos Sho, que ficou de fora. Juntando-se à turma temos Tracy, uma policial boa de briga que usa uma tonfa como arma, e Chaos, um louco com uma foice. Uranus e Master são as duas lutadoras finais. Lutadoras como a ex-KGB Sofia vão sentir o ringue um pouco pequeno, já que seus movimentos não são discretos. Há novos movimentos, como os golpes de chão, ataques durante a corrida, novas esquivas e os golpes over drive. O que mais impressiona são os efeitos de luz. Eles criam um contraste animal, dando volume aos lutadores. Dê uma olhada na fase da Sofia para sentir a luz. Se você gostou de **Toshinden** vai adorar essa versão. E agora dá licença que vou jogar mais uma partida. fim



DICA: use o Aurora Revolution quando o inimigo for levantar. Não funciona com todos



DICA: a melhor arma contra Ellis é a distância. Solte projéteis

DICA: Mondo é outro que pode ser derrotado usando-se o Aurora Revolution ao levantar. Só não use esse golpe nos cantos da arena

DICA: Uranus pode ser derrotada com Aurora Revolution quando for levantar. O duro é se aproximar

DICA: o golpe secreto de Duke faz um bom estrago, mas é muito lento. Só use quando o inimigo for se levantar. E olhe lá!

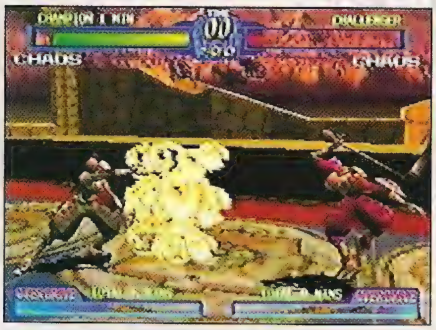
DICA: Eiji e Kain tem a péssima mania de soltar esses uppercuts. Espere eles caírem e faça a destruição

DICA: para deter Master, a melhor saída é usar o Aurora Revolution aéreo. Fique esperto e não se descuide da defesa

DICA: o golpe secreto de Mondo é excelente para ser usado em distâncias curtas e quando o inimigo for levantar

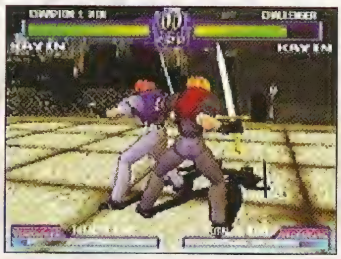
DICA: o golpe Over Drive de Fo é devastador. Olha só quanto tira de energia

DICA: para controlar a câmera, entre no option, coloque NO USE nos botões, acione CONTROL no camera action e recoloque as funções (CONTROL) nos botões

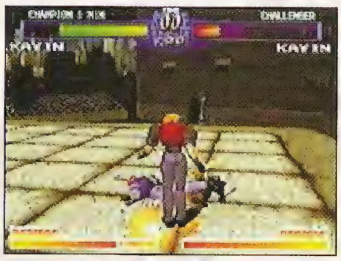


DICA: esse é um dos melhores golpes secretos do Chaos. Ele tem cinco secretos, todos com comandos parecidos

DICA: Eiji solta dois projéteis com seu golpe secreto. É mais lento para acionar, mas compensa



DICA: quando usar as esquivas, lembre-se de direcionar seu lutador para o oponente antes de atacar



DICA: o inimigo caiu? Detone um golpe de queda com □ + X (perto) ou △ + ○ (longe)

GOLPES SECRETOS

TRACY
←→→ + □ + X
→↘↓↙←↙←→← + ○

EIJI
→↓↘→↓↘ + △

KAYIN
→↘↓↙←↙←→← + ○

RUNGO
↑↖←↙↓↘→ + ○

MONDO
→↗↑↖←→↘↓ + ○

SOFIA
→↘↓←↓←→← + △

DUKE
→↘↓↙←→↓↘ + △

ELLIS
↘↓↙↓↘←→ + △

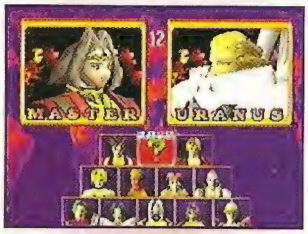
FO
○, □, X, △ + →
←↖↑↗→ + □ + ○
↓↘→←↙↓↘← + □ + ○

GAIA
↑↖←↙↓↘→ + ○
↑↖←↙↓↘→ + △

CHAOS
→↘↓↙←↙↓↘ + □ + ○
→↘↓↙←→↓↘ + □ + ○
→↘↓↙←↓↘→ + □ + ○
→↘↓↙←→←→ + □ + ○
→↘↓↙←↓↙ + □ + ○

CONTROLE OS MESTRES

Termine o jogo no nível 4 ou em algum mais difícil. Coloque o cursor em "?" e aperte o botão na hora H



URANUS

EAGLE NAIL
←↙↓↘→ + botão
FIRE HAWK
→←→← + soco
FLYING SWAN
→↓↘ + chute
COCKTRICE
↓↘→↘↓↙← + ○
PHOENIX (FATAL)
↓↘→←↙↓↘→ + △

MASTER

UPPER SWORD
↓↙← + soco
FRONT SWORD
↓↘→+ soco
SWING SWORD
←↙↓↘→ + soco
RISING SWORD
→↓↘ + soco
DELETE
→←→← + soco
BARRIER (FATAL)
↓↘→←↙↓↘→ + △

TOSHINDEN 2

4.8

P.STATION

TAM/TAKARA

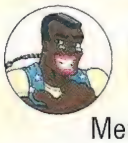
CD - 13 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

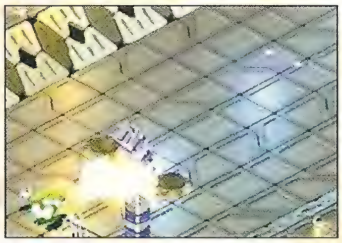
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

P.STATION



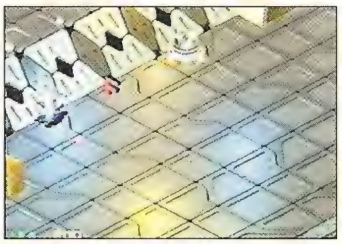
Por Lord Mathias

Meus amigos, aprendi muito nesses anos de videogame, inclusive, que os problemas que resolvemos nos jogos nunca são nossos, sempre dos outros. Especialmente nos jogos de tiro. Dessa vez não é diferente. Um planeta chamado Ralfrëdacç (nome indiscutivelmente de péssimo gosto) foi banido para o 31ß setor. É claro que os habitantes do planeta não ficaram felizes e resolveram criar um arsenal de robôs. Bem, agora eles voltaram e querem destruir nosso lindo planetinha. Eu, como gosto muito do Brasil, das praias,



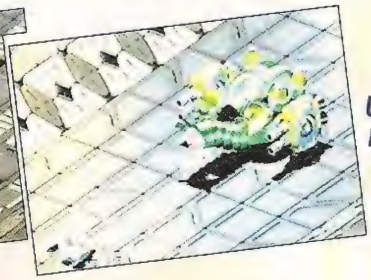
DICA: *passe longe das molas e destrua uma ou duas para abrir caminho. Use tiro concentrado*

DICA: *destrua o bloco vermelho para passar por dentro do círculo*

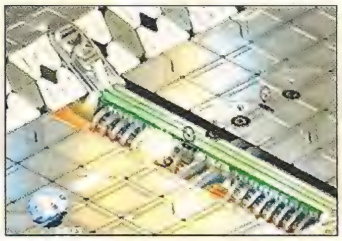


Você tem um limite de três bombas, escolha bem a hora de usá-las

DICA: *se você não estiver a fim de ser esmagado, não pare nas rampas*



Use muitas bombas e habilidades para matar esse chefe

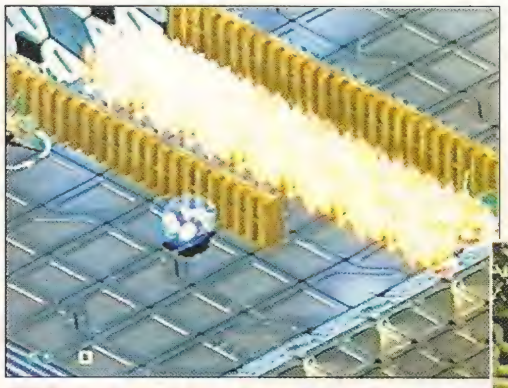


DICA: *com o tiro concentrado você destrói vários inimigos*

das mulatas e do som da Jamaica, não poderia deixar isso acontecer. Então, resolvi enfrentar os seis estágios. Tive alguns problemas. O controle do jogo é um pouco lento. Na frente do chefe, então, a situação fica quase crítica. Os movimentos também são lentos. Mas fique bem atento, pelo menos até decorar a sequência em que as naves aparecem. Irmão, se você gosta da Terra é bom se mexer!

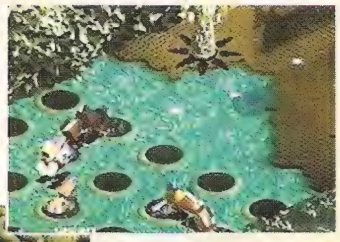
fim

DICA: *atire nas bombas para elas explodirem antes de você passar*



DICA: *aqui, você tem duas alternativas. A primeira delas é ser bem rápido. Caso contrário, o jeito é usar uma bomba*

DICA: *aqui, vá pelo meio e depois pela esquerda*



DICA: *fique no canto direito e passe logo após a passagem da pedra*

VIEWPOINT **3.8**

P.STATION

ELECTRONIC ARTS

CD - N/D Fases

1 Jogador

Tiro

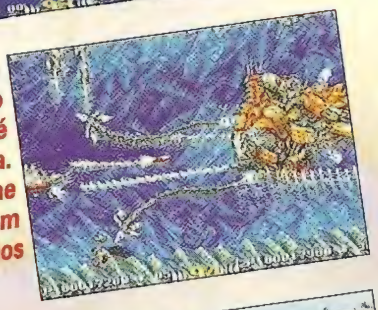
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

IN THE HUNT

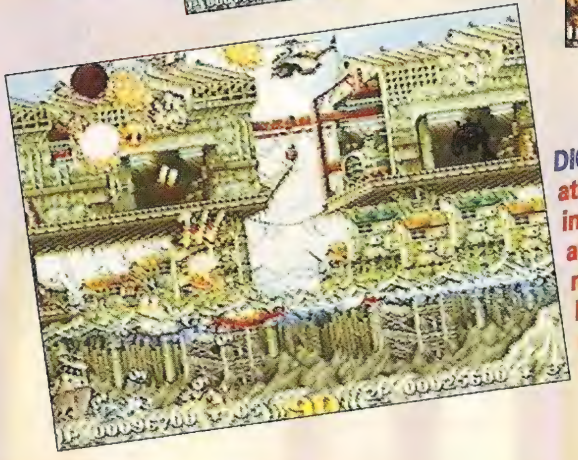
Por Marcelo Kamikaze

Os jogos de tiro estão voltando à cena depois de nocauteados pela invasão do estilo fighting, desde o início da década. **In the Hunt** foi um dos últimos jogos da hoje extinta Irem, a softhouse do eterno **R-Type**, referência de muitos jogos, como o **Pulstar** para Neo Geo.

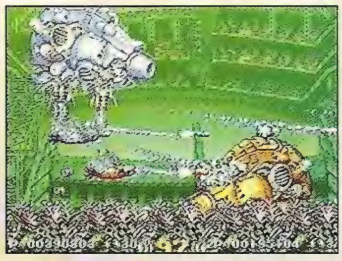
DICA: Evite atirar nas minas, para não encher a tela de destroços



DICA: o primeiro chefe é aquela água. Apenas tome cuidado com os tentáculos



DICA: para atingir os inimigos aéreos, é necessário levar o submarino à superfície

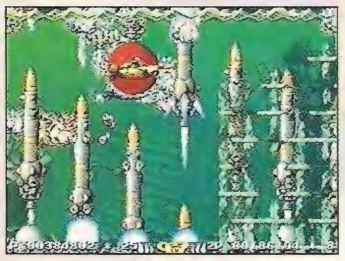


DICA: o segredo para passar pelo terceiro chefe é ficar na posição indicada na foto. Você acerta os dois inimigos ao mesmo tempo

INFERNO SUBMARINO

O jogo põe em teste a capacidade do P.Station em gerar sprites. É tanta coisa que aparece, entre inimigos, explosões, efeitos e itens, que fica difícil enxergar a situação. Coisas da Irem. Esse jogo de tiro difere bastante dos outros do gênero, pois a sua "nave" é um submarino. As coisas são bem lentas na água, sendo assim, desviar dos tiros é uma questão de prevenção, não de reflexo. Não que isso torne as coisas mais fáceis. Há dois modos de jogo: arcade e PlayStation. A diferença é mínima: nesse último há um escudo como item. A missão? Jin Takahara e sua mulher devem dizimar a organização D.A.S. (Destroy And Satsujin - Destrua e Assassine). Esse cara é irmão de Zan, de **Undercover Cops** (SNes). Um grande título de um gênero que tem tudo para renascer.

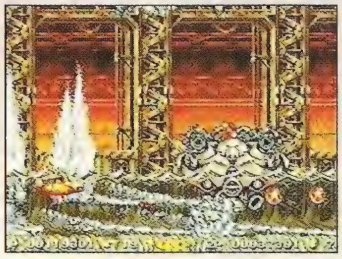
fim



DICA: não dá para destruir os mísseis acima. Procure as brechas e siga em frente

DICA: não deixe a estátua dessa fase alcançar você, senão já sabe

DICA: nessa fase desça com cautela. Fique atendo as explosões nas paredes da caverna



DICA: aqui, concentre-se na parte central do inimigo. Depois que ele perde as garras, é fácil

IN THE HUNT — **3.5**

P.STATION

IREM

CD - 6 Fases

2 Jogadores simultâneos

Tiro - Continue

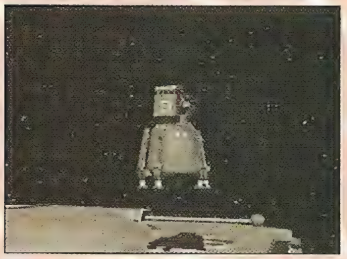
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Por Marcelo Kamikaze

Em **ShockWave** você executou um bom trabalho e venceu os alienígenas. Agora, a Electronic Arts ataca de **ShockWave 2 - Beyond the Gate**, ou seja, nada de folga: os aliens voltaram. Você é o capitão Avery Flynn e tem de encontrar um artefato que controla o portal aberto pelos ETs. Para enfrentar a missão você dispõe de uma nave, um overcraft e um canhão que dá para equipar com laser, canhão de íons, mísseis e mísseis especiais. As armas são recarregáveis, desde que você passe por baixo do recarregador que é colocado nos campos de missão, então é melhor não abusar. O lance é atirar em tudo o que se mexe, depois você percebe que se fizer isso sem pensar, ou morre, ou mata algum aliado. Os filmes entre as fases estão maiores e as fases são longas, o que justifica os dois CDs que o jogo ocupa. Os gráficos são excelentes e, apesar de não haver música, o som do jogo é muito bom. Fique atento às instruções e detone os aliens com vontade.

fim

Ao vencer uma missão, você poderá ver o filme com as consequencias de seu sucesso



Na missão em Mesken você usará esse supertanque para proteger um veículo aliado

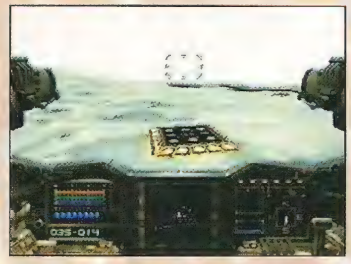
Devagar, ainda não é hora de atirar! Esse nave é sua aliada, não mande bala nela

DICA: aqui, não dê moleza. Atire para acertar, a fase é longa. Não desperdice laser

DICA: há quatro torres dessas. Acabe com elas para poder destruir as quatro torres de defesa do presídio

Não atire nesse alvo, ele é o recarregador de armas e escudos

DICA: em Sarconiz, você tem de libertar um presídio. Leve o aparelho que evita radiação



DICA: antes de partir, pegue no banco de dados a sequência para desligar o campo radioativo

DICA: cuidado, ao atirar nas torres de defesa, não acerte o presídio para a missão não falhar

Olha só quem estava na prisão: o tenente Stuard, agora de volta ao ShockWave

DICA: ponha o scanner na nave, ele ajudará no labirinto

DICA: não perca tempo tentando destruir esse supertanque, é impossível

DICA: cuidado com os campos radioativos, o scanner pode ser útil de novo

DICA: destrua essas torres para abrir o portão

DICA: economize combustível, ele será o maior problema dessa missão

DICA: escolte o tanque aliado até a base

DICA: para destruir essa torre, acabe com seu gerador (ao lado)

DICA: os portais vão levá-lo a outros pontos do mapa, aproveite

SHOCKWAVE 2

5.0

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - N/D Fases

1 Jogador

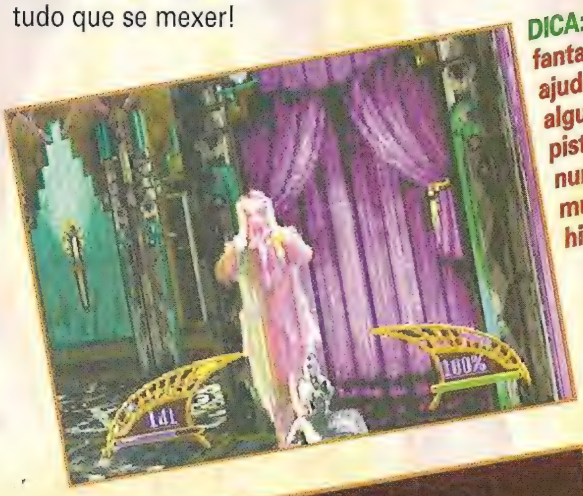
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

KILLING TIME

Da GamePro

Todo mundo já deve estar ligado nas táticas que fazem detonar em jogos como **Doom**. Em **Killing Time**, o negócio não é diferente. Você deve usar a mesma estratégia: atire em tudo que se mexer!



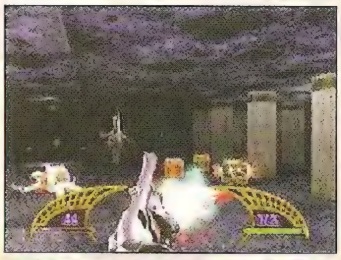
DICA: os fantasmas ajudam com algumas pistas, mas nunca mudam suas histórias

DICA: alguns becos sem saída possuem portas secretas. Procure por elas no automap mode

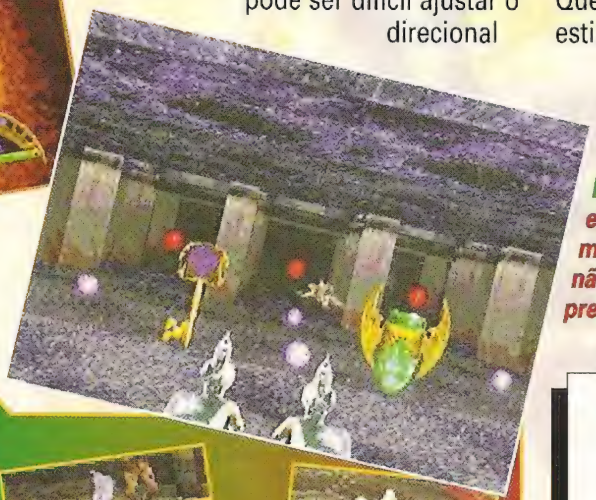
TUDO POR UMA MULHER RICA

Nessa aventura, você está em 1930 investigando o Conway Estate, uma mansão onde uma mulher rica desapareceu. O jogo tem muita ação e diversão, além de um monte de inimigos como zumbis, palhaços assassinos, cabeças de demônios e outras criaturas. No total, são 20 levels para achar objetos mágicos e solucionar o mistério.
Os controles são o maior problema, por causa da sensibilidade. Por exemplo, quando você mirar em algum inimigo, no começo pode ser difícil ajustar o direcional na posição certa. Alguns comandos exigem que você aperte 2 botões ao mesmo tempo e isso pode confundi-lo. Mas o visual é bem legal. Os gráficos mantêm a ação e todas as armas são reais. Você pode adquirir uma Colt .45, uma espingarda Remington Pump 1932, uma Thompson 1928 e até um lança-chamas da marca Kleinchmidt. Os sons arrepiam. Dentro da mansão, você vai ouvir de longe o eco dos gritos das criaturas. As músicas são boas, mas viajam um pouco no tema. Elas variam de new age jazz até algumas batidas de bandas de circo. Quem gosta de jogos no estilo de **Doom**, vai virar fã de **Killing Time**.

fim



DICA: às vezes os engradados têm munição, mas eles explodem se você atirar neles



DICA: não se esqueça onde estão os power-ups e a munição. Mesmo que você não precise deles no ato, vai precisar mais tarde

TODOS OS TIROS DE KILLING TIME

DICA: a Colt .45 Peacemaker é ótima para longa distância

DICA: duas Colts? Melhor ainda! Centralize os alvos entre as duas pistolas

DICA: a espingarda Remington Pump é poderosa, mas lenta para recarregar

DICA: use o lança-chamas atirando da esquerda para a direita e espalhe as chamas pela sala

KILLING TIME	3.8
3DO	
STUDIO 3DO	
CD - 20 Zonas	
1 Jogador	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

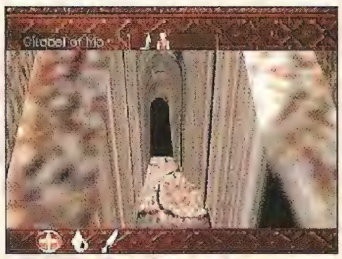
LOST EDEN

Por Marcelo Kamikaze

Este CD pode ser definido como uma mistura de **Myst** e **Jurassic Park.** Trata-se de uma fantasia em que você soluciona quebra-cabeças, salva alguns reinos, mas passa a maior parte do tempo no blá blá blá.

NO PLANETA DOS DINOSSAUROS

O centro da história é o príncipe aventureiro Adam. O reino é povoado por dinossauros, alienígenas e pela família real que combate os Tyranns, uma raça de humanossauros bem sanguinários. Os Tyranns assassinaram a mãe e a irmã de Adam. Cabe a ele, ou melhor, a você a vingança! Para derrotá-los, Adam deve unir as raças de dinossauros e salvar todos da extinção. O jogo é muito falado, mas apenas algumas informações são importantes para resolver os enigmas. Os gráficos são legais com demos incríveis de dinossauros gigantescos. As músicas são ótimas composições com ritmos estranhos, mas divertidos. Os comandos simples oferecem um bom controle. Você move o cursor que, ao passar por algum item, aciona um ícone. Quem gosta de quebrar a cabeça vai gostar dessa aventura. Prepare-se para passar um bom tempo explorando este mundo. fim



DICA: ponha o dente aqui e encontre uma passagem secreta. Use também o dente no esqueleto. Antes de deixar a Grau's Chamber, não esqueça de pegar o prisma no chão

DICA: no vale Chamaar, use a flauta do arquiteto para acordar a manada de brontossauros

LOST EDEN	4.0
3DO	
VIRGIN	
Fases N/D	
1 Jogador	
RPG - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

DICA: use o prisma no bloco. Assim você vê o que o Morkus Rex está planejando

DICA: antes de sair da casa de Tau, pegue a faca que está na mesa próxima à cama

DICA: use o Courage Pendant em Deena e ela o acompanhará lo até a sala do executor

DICA: para descobrir alguns podres sobre a história da família, dê uma olhada nos painéis atrás do rei, na sala do trono

DICA: se o cursor não revela a flecha que permite que você saia da tela, significa que a pessoa que você está conversando tem mais coisas a dizer

SNES

SECRET of MANA 2

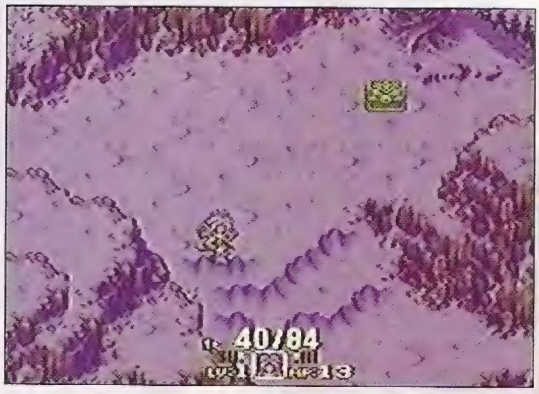
Por Marcelo Kamikaze

Qual o segredo de Mana? Isso não sabemos, mas que **Secret of Mana 2** é melhor que o original, disso não tenha dúvidas.

O SEGREDO DA SQUARE

A Square é uma das empresas de maior sucesso no mundo do RPG. **Secret of Mana 2** melhorou em todos os aspectos e ainda consegue surpreender quanto à capacidade do SNes. Os gráficos são maravilhosos, como sempre, o som é uma sinfonia com arranjos lindos e o tradicional 3 jogadores simultâneos continua. Mas agora você pode escolher entre 6 heróis e heroínas. O enredo será baseado no primeiro personagem que for escolhido e os episódios paralelos vão mudar dependendo dos dois caras que forem acompanhar o personagem principal. Os mestres gigantescos continuam. Prepare-se, pois você vai precisar de muita mandinga para detonar todos os magos de **Secret of Mana 2.** *fim*

DICA: guerreiros devem aumentar a força, velocidade e "stamina". Magos precisam de inteligência e consciência

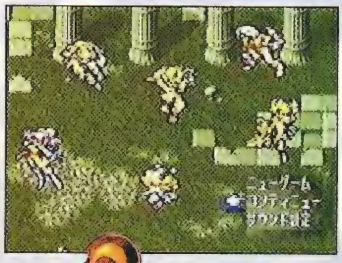


DICA: depois de matar os inimigos, não se apresse. Espere aparecer o baú. O conteúdo varia conforme o último inimigo que você matou

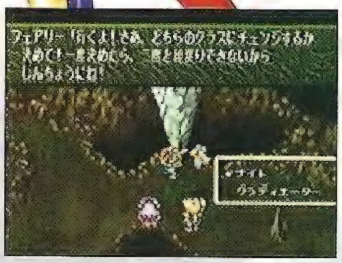
DICA: controle os guerreiros, os caras controlados pela CPU ficam parados contra magias

DICA: nas batalhas com os monstros, nunca lute no dia regido pelos mesmos espíritos deles

DICA: use as sementes nesses vasos. Você ganha armas e itens para mudar de classe



DICA: Angela, Charlotte e Duran formam um trio equilibrado



DICA: para aumentar de classe, você deverá ter nível 18 ou 38 e rezar para a pedra de Mana

SECRET OF MANA 2 **4,2**

SNES

SQUARE

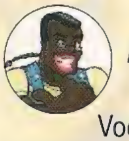
32 Mega - N/D Fases

3 Jogadores simultâneos

RPG/Ação - Bateria

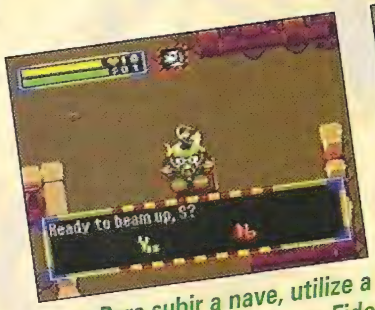
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

BIG SKY TROOPER



Por Lord Matias

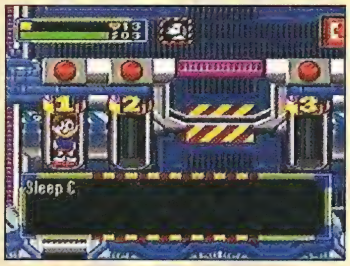
Você já deve ter ouvido seu pai dizer que a maioria dos soldados que vão para a guerra é criança. Em **Blue Sky** essa afirmação é a pura verdade. O jogo é um tipo de RPG espacial que, apesar da produção da Lucas Arts, fica devendo o famoso algo mais. Você é uma criança que vira general de uma hora para outra. Tudo bem que os chefões estejam com pressa, mas virar general sem nenhum teste não dá! Então, os caras resolveram fazer três testes que eu chamaria de simbólicos. No primeiro, o sargento checa sua temperatura (general com febre nem pensar). Depois vem o teste de reflexos, no qual você deve acertar sempre a mesma figura. No último teste, o de inteligência, você tem de escrever seu nome. Eu sei, eu sei...os testes são muito difíceis, mas não se preocupe: o resultado não importa nem um pouco. De qualquer maneira, você está pronto para enfrentar os alienígenas que querem dominar não o nosso planeta, mas todos os planetas. Trate de destruir todas as naves que estão rodeando a área. Isso basta para você derrotar o inimigo. fim



Para subir a nave, utilize a ajuda do cachorro Fido

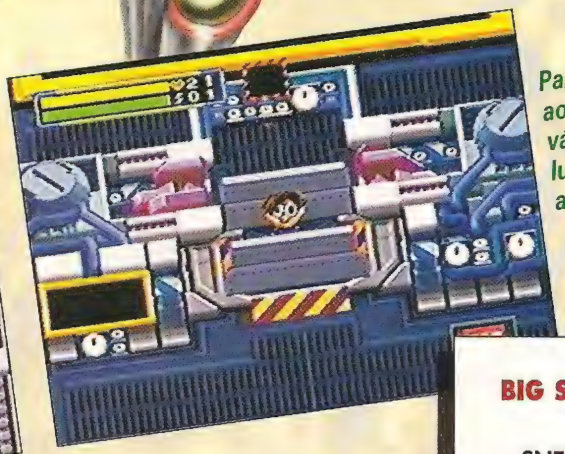
DICA: pegue a mensagem na caixa do correio

DICA: preste atenção nas instruções, o sargento está dizendo quem você é



Para salvar o jogo, volte a essa parte de novo

Aperte o botão A para tentar acertar a mesma figura que está na tela



Para descer aos planetas, vá a esse lugar e aperte A

Não dê moleza, destrua os invasores

DICA: aqui, os monstros verdes são os seus inimigos, destrua-os

BIG SKY **3.0**

SNES

LUCAS ARTS

16 Mega - N/D Fases

1 Jogador

RPG

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■			

Por Lord Mathias

Cara, tem um monstro aqui do meu lado falando tudo o que vocês devem fazer. Já que aprendi a língua dos caras ouvindo as frases inteligentes do Baby, vou traduzir tudo pra vocês. Gromble, o monstrão, escalou três monstrinhos - Ickis, Oblina e Krumm - para o teste final da Academia de Monstros. Ele quer que os três trabalhem em conjunto. Qual o trampo? Os três tem de encontrar um bom humano e assustá-lo. Não é só isso: os três terão de enfrentar e assustar o caçador de monstros. O trabalho é difícil, os monstros são mais engraçados que de assustar. Você joga com um monstro, mas pode trocar de personagem a qualquer hora. Por exemplo: para alcançar lugares altos é melor usar Oblina, que empilha os três. Fora isso, é pegar itens e fazer umas caretas da hora! fim

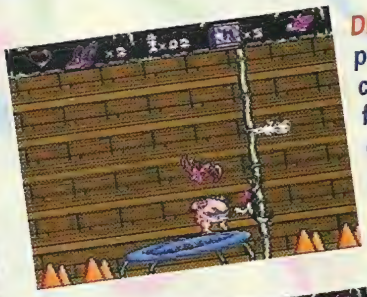
DICA: acerte a manivela para abrir a porta

DICA: utilize o cipó para fugir dos espinhos

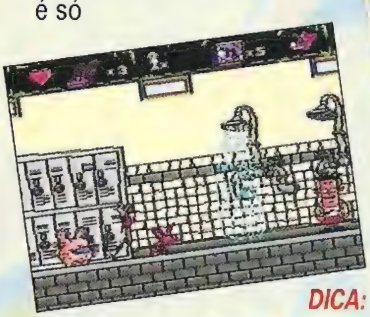
DICA: cuidado com as plataformas que se quebram

DICA: para subir na fase, use os ventiladores com o direcional

DICA: para pegar essa vida, use X + ↑ com Oblina

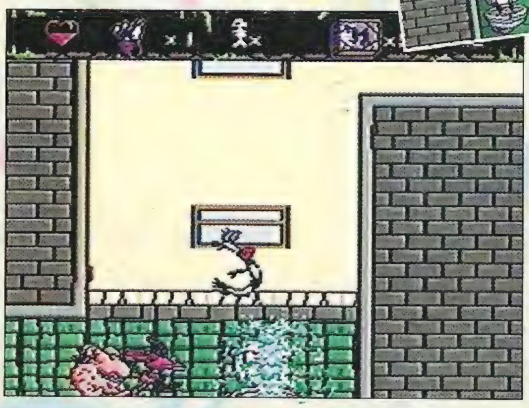


DICA: ao pular na cama elástica fique esperto com os vapores que saem dos canos



DICA: mate esse cara, mas cuidado com o chuveiro

DICA: use a privada para avançar na fase



DICA: atire no switch para entupir a privada e poder pular nela

DICA: com o botão R você troca de personagem

REAL MONSTERS **3.5**

SNES

VIACOM

16 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SNES

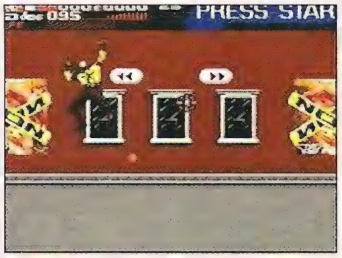
Por Lord Mathias

Essa matéria é minha e ninguém tasca que eu vi primeiro! Afinal, esse game de tiro é 100% Aerosmith e, como vocês sabem, onde tem música, tem Lord Mathias.

BOTARAM AREIA NO SOM DA GALERA

Os caras estavam tocando tranquilamente seu rock cheio de heavy metal num clube em Los Angeles quando foram sequestrados. Agora você tem de combater uma aliança que quer acabar com toda a alegria do mundo. Como em **Crue Ball**, com músicas do Motley Crue, e **Bomb the Bass**, com uma sonzeira do grupo Bomb the Bass, o forte do game é o som. Estão reunidas músicas de vários discos do Aerosmith, como Pump e Get a Grip, o último dos roqueiros. A ação não é lá essas coisas: falta uma pistola para detonar o alvo, porque controlar a mira com joystick...Mas qualquer sacrifício vale em nome da música. Além disso, o Aerosmith tem muitos fãs que não vão ficar nada felizes com seu sumiço. Mande bala antes que sobre para você!

fim



DICA: ao entrar no clube, vá para a esquerda para achar alguns reféns

DICA: liberte a loura gostosa, mate os caras e não esqueça de procurar itens

Toda a galera da banda de rock Aerosmith está presente no jogo; eles dependem de você

DICA: ouça as dicas do Steve Tyler e procure itens nas caixas de som e nas guitarras

DICA: ajuste as contas de novo com o tanque acertando-o e aos mísseis

DICA: comece acertando os caras de jeito, mas fique esperto com as janelas

Veja o show até eles serem sequestrados pela New Order

DICA: acerte os caras em volta e procure alguma coisa nos vasos

DICA: na 2ª fase, você tem de eliminar o chefe do helicóptero. Acerte antes os armamentos

REVOLUTION X — **3.5**

SNES

ACCLAIM

16 Mega - N/D Fases

1 ou 2 Jogadores

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	■
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■			

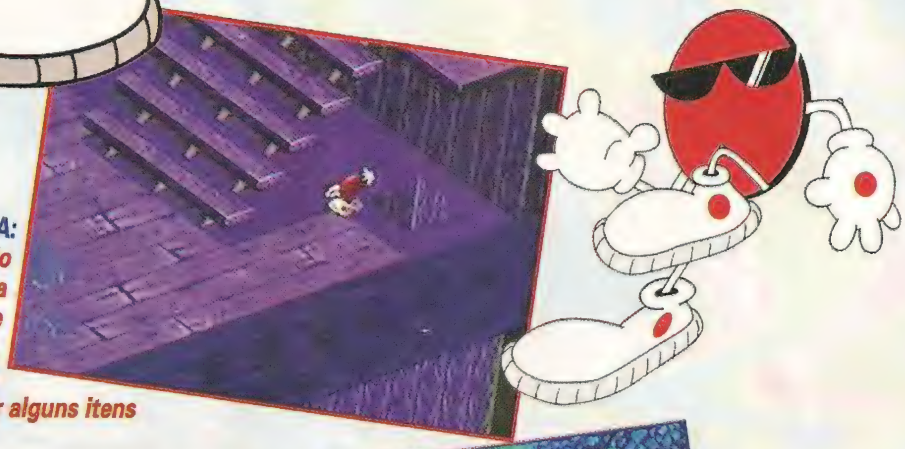
SPOT goes to HOLLYWOOD

DICA: procure pelas mãozinhas para poder reiniciar o jogo desse ponto

Por Marjorie Bros

Ladies and gentlemen, miss Marjorie Bros tem o prazer de apresentar o novo sucesso do Mega: Spot. Quem é Spot? Spot é uma bolinha vermelha que usa óculos escuros (um charme!), mais conhecido como logotipo dos refrigerantes Seven Up e Dr. Peppers. Acontece que o mocinho, ou a bolinha, cansou da vida de logotipo e resolveu ir para Hollywood. Lá chegando, Spot se meteu numa encrenca danada: entrou, sem querer, nos projetos de alguns filmes como Exterminador do Futuro, Indiana Jones, Alien e Passageiro do Futuro. Agora você tem de ajudá-lo a passar pelos filmes sem nenhum arranhão. A tarefa é difícil, mas é das mais divertidas. Spot é uma gracinha e muito engraçado. Além disso, a visão diagonal, o som e a jogabilidade são perfeitos. Agora preste atenção ao conselho da Marjô: pegue todos os itens e passe por todas as fases de todos os mundos. Assim, você tem mais vidas e, consequentemente, mais chance de terminar o jogo. Mas não tenha pressa, afinal pra que correr se com Spot seu Mega Drive está muito mais animado e divertido? Aproveite!

fim



DICA: quando chegar a esse alçapão, caia nele e procure por alguns itens

DICA: nessa parte, procure na parede por uma passagem secreta

DICA: acerte o chefe da 1ª fase sem parar e desvie das minas

DICA: nessas bolhas você enche o pulmão de Spot de ar

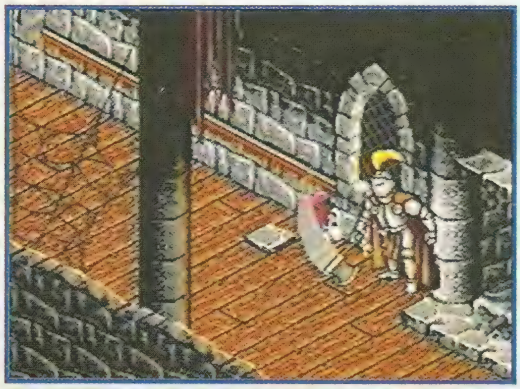
DICA: entre na porta em que Spot estea na frente, há uma passagem secreta

DICA: acerta a abóbora, fuja da meleca e de suas investidas aéreas

DICA: já viu algo parecido com Spot versus Terminator? Nem tente destruí-lo, é bobagem

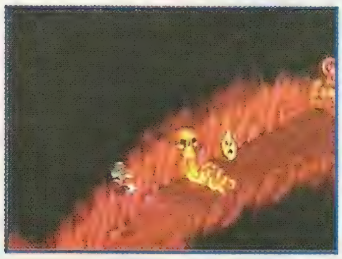
DICA: procure as plataformas invisíveis refletidas no fundo do lago

DICA: com essa jangadinha, você pode passear no lago



DICA: pisando nessa plataforma a lareira se apagará, abrindo uma passagem

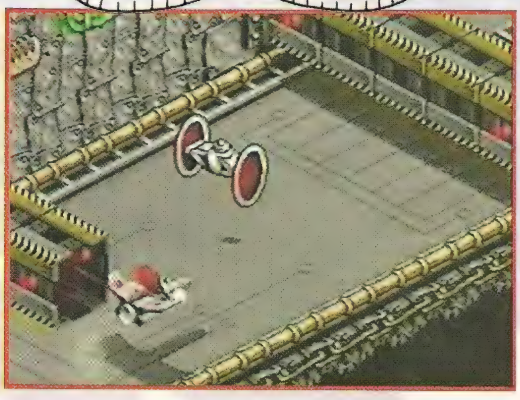
DICA: cuidado com os bonequinhos dessa fase, elas abrem algumas lajotas para você cair



DICA: tudo nessa fase é quente, observe cada coisa para não se queimar

DICA: na fase da mina, desvie dos trilhos ruins para não se dar mal

DICA: agora Spot enfrenta o demônio. Desvie dos ataques e acerte-o sem parar



DICA: não destrua a nave à frente, apenas siga até o final da fase

DICA: fuja das motos rivais e tente destruí-las nas paredes e nos precipícios

SPOT GOES TO HOLLYWOOD **4.8**

MEGA

VIRGIN

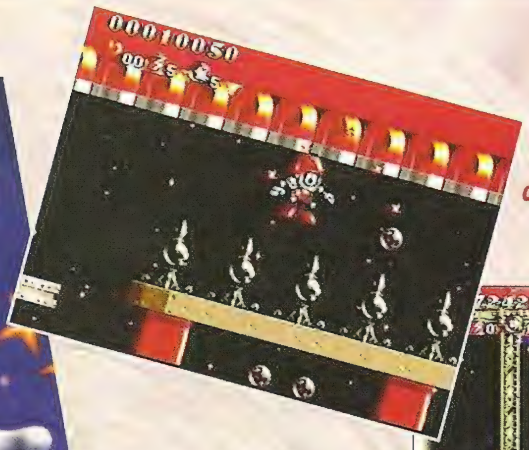
24 Mega - 6 fases

1 Jogador

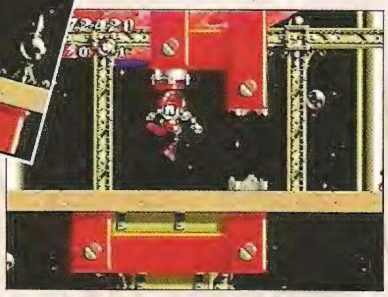
Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

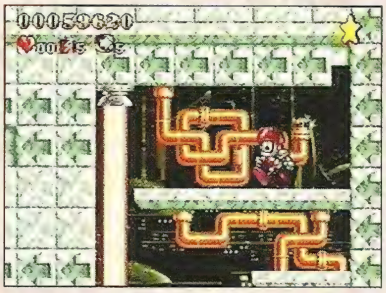
TINHEAD



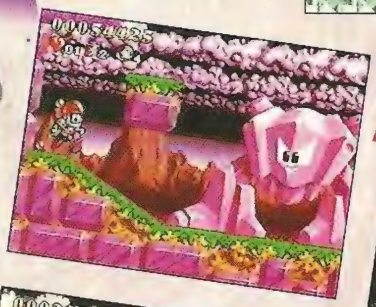
DICA: utilize os ímãs para fugir dos espinhos



DICA: acerte esse switch para abrir a porta



DICA: as setas indicam a direção certa para se chegar ao final da fase



DICA: nesse inimigo, utilize o tiro para baixo e use a plataforma como escudo

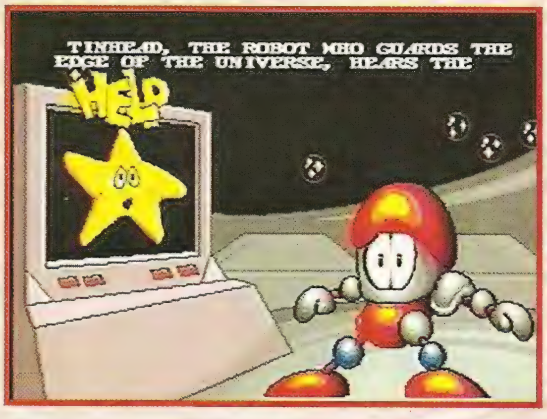
DICA: com o jatinho você poderá cortar um longo pedaço da fase, mas ao ser atingido ele perde o efeito

DICA: com o botão A, você escolhe a direção do tiro. São 3, no total

Por Marjorie Bros

Olha, já vi cabeça de repolho, cabeça de água de coco, mas cabeça de lata, ou Tinhead, é a primeira vez! E posso dizer que estou feliz por conhecer Tinhead, que é uma gracinha! Nosso cabeça de lata ouviu as estrelas pedindo ajuda. Claro, um duende chamado Grim Squidge inventou uma nave capaz de mandar as estrelas para fora do espaço! Só ele pode dar um jeito nisso, com a sua ajuda, né? O jogo lembra muito Sonic, por causa de suas telas. Tá certo que Tinhead não corre como Sonic, mas ele pode usar jatinhos ou algo parecido com um pogobol, que proporciona grandes saltos. A coisa complica na hora do tiro. Você tem três opções de tiro: para cima, para frente e para baixo. Mas para mudar o tiro você usa A e para atirar B. Negócio confuso, né? Em cada fase você tem de pegar uma estrelinha, então, não esqueça, salve todas! fim

Em certos momentos do jogo, há fases secretas em que você pode colher itens



TINHEAD **3.0**

MEGA

BALLISTIC

16 Mega - 4 Mundos

1 Jogador

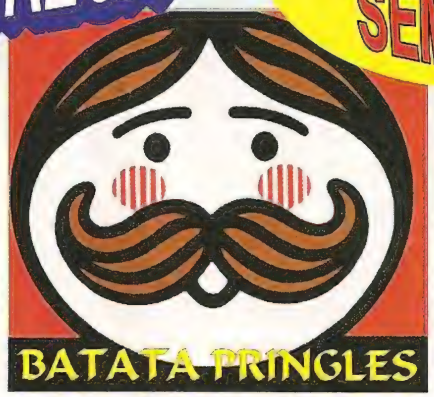
Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

LKC TUDO PARA SUA LOJA

PRONTA-ENTREGA

LANÇAMENTOS SEMANAIS



LKC SÃO PAULO - CENTRO
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 228-1951

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816

LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035 - F: (021) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LOJA NOVA
ATACADO E VAREJO
EM PRONTA ENTREGA

LKC SÃO PAULO - LIBERDADE
R. Tomaz Gonzaga, 90 - F: (011) 270-0780

MATRIZ EM NOVO
ENDEREÇO

LKC MATRIZ
R. Marselhesa, 61 - F: (011) 889-0101
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP

NEO GEO

Por Baby Betinho

A nova versão de Fatal Fury veio para estraçalhar! *Real Bout Fatal Fury* é um "up grade" de *Fatal Fury 3* — bastante melhorado.

FÚRIA REAL E IMEDIATA

Os controles estão mais simples, principalmente nos deslocamentos e ataques entre os planos de batalha. Todos os caras da versão passada estão aí, inclusive os irmãos Jin. Tem também o Duck King, Kim Kap Hwan e Billy Cane. Os golpes ficaram mais complicados, com vários tipos. Tem especial, golpe de chão, golpe fatal, golpe de levantamento e os power fatais. É comando pra caramba! Outra novidade: o cenário traz cantos e, se você cair, um abraço! São 346 Mega de memória, o maior cartucho da história. De resto, é muita porrada e que vença o melhor!

fim

DICA: além do botão D, há outros golpes que pegam o cara em outro plano. Esse é o Round Wave

DICA: se a sua barra está piscando e o Power está cheio, é a hora dos Power fatais

DICA: a barra de Power também serve para fazer o cancelamento de defesa

*ATENÇÃO: Na relação ao lado, os golpes marcados com * são os fatais, acionados quando a energia estiver piscando OU com o Power cheio. Aqueles marcados com ** são os Power fatais, possíveis de acionar quando a energia estiver piscando E com Power cheio.*

COMBO: voadora, A, B e Power Dunk. O link combo de A para B para C funciona com todos

DICA: você vence se conseguir jogar o cara para fora. Mas você não pode empurrá-lo aplicando golpes sobre a defesa

REAL BOUT FATAL FURY — **4.5**

NEO GEO

SNK

346 Mega - 16 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

GOLPES REAL BOUT FATAL FURY

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Dunk: →↓↘ + B
Crack Shoot: ↓↙← + B
Rising Tuckle: (c) ↓↑ + A
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Bashing Sway: ↓↘→ + D
***Power Geyzer:** ↓↙←↙→ + BC
****Triple Geyzer:** ↓↙←↙→ + C

BILLY CANE

Head Crush:
↓+ C, no inimigo caído
Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Fire Tchuudan Uchi: durante o Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon:
↙↓↘→ + B
Suiryuu Tsuigekikon: ↓↙← + C (pega o golpe alto do inimigo)
Karyuu Tsuigekikon: ↓↙← + B (pega o golpe médio do inimigo)
***Tchoukaen Sempuukon:**
↓↘→↘↓↙←+ BC
****Kurensatsukon:** →↘↓+ C

RYUJI YAMAZAKI

Metsubushi: C ao levantar
Iron Claw:
↓ + C, no inimigo caído
Hebitsukai Frontal: ↓↙← + C
Hebitsukai Diagonal: ↓↙← + pressione C, ↗, solte C
Sado Maso: ←↙↓↘→ + B
Baigaeshi:
↓↘→ + C (devolve magias)
Sabaki no Nanakubi:
→↙→ + A ou C
***Gillotin:** →↘↓↙← + BC
****Drill:** 360° + C (+ C repetido para mais golpes)

FRANCO BASH

Smash: C ao levantar
Double Kong: ↓↙← + A ou C
Waving Step: (c) ←→ + B (+ →← + B para um Quick Step)
Waving Blow: ←↙↓↘→ + D (+ ←↙↓↘→ + D para mais um)
Power Bycicle: ↓↘→ + B
Meteo Shot: ↓↘→ + A
Meteo Tuckle: ↙→ + C (+ ↙→ + C para mais um golpe)
***Final Omega Shot:**
↓↙←↙→ + BC
****Armageddon Buster:**
→↘↓↙← + C (+ ↓↘→/→↓↘/↓↙← + A/B/C para finalizar)

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↙→ + B ou C
Golden Heel Blast: ↓↙← + B
Tiger Kick: →↓↘ + B
Bakuretsuken: A repetido (↓↘→ + A para um gancho)
Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + A
Bakuretsu Upper: ←↙↓↘→ + C
Presser Knee: ↓↘→ + D
***Screw Upper:** →←↙↓↘ + BC
****Slide Screw:** →←↙↓↘ + C

KIM KAP HWAM

Hishouzan:
(c) ↓↑ + B, no ápice ↓ + B
Hangetsuzan: ↓↙← + B ou C
Hishoukyaku: no ar, ↓+ B
Kuusajin: →↓↘ + A
***Houou Tembukyaku:** no ar, ←↙↓↘→ + BC
****Hououkyaku:** ↓↙←↙→ + C

JIN CHONSHU

Shinsokuken: →→ + A
Tenganken: ↓↘→ + A ou C
Tenjinken: →↓↘ + A ou C
Shinganken:
→↘↓↙← + A ou B ou C
Shinganken Attack: →↘↓↙← + B (A ou B ou C para atacar)
***Deijinken:** ↓↙←→ + BC
****Shukumeiken:** ↓↙←→ + C

BLUE MARY

Climbing Arrow:
↑↓ + C ao levantar
Spin Heel Attack: ↑ + C ou ↓ + C no inimigo caído
Quick Sway: ↓↙← + A (+ ← + A, perto do inimigo, para um Back Drop e ← + B para seguir um Face Lock)
Spin Fall: ↓↘→ + A
Mary Spider: ↓↘→ + C
Straight Slicer: (c) ←→ + B
Stun Fang:
durante o S. Slicer, ←→ + B
Mary Club Cratch: (c) ←→ + C
Vertical Arrow: →↓↘ + B
Mary Snatcher:
durante o V. Arrow, →↓↘ + B
Stun Gun Smasher: ↓↙← + C
Mary Head Buster: ↓↙← + B
***Mary Typhoon:** →←↙↓↘→ + BC
****Mary Diving Smasher:**
→←↙↓↘→ + C

JIN CHONREI

Shinsokuken: →→ + A
Shinsokuken Long: →→→ + A
Tenganken: ↓↘→ + A ou C
Tenjinken: →↓↘ + A ou C
Deijinken: ↓↙←→ + C
Tashinken: ↓↙←+ B
Ryutenshin: ↓↘→ + B
***Shukumeiken:** →←↙↓↘ + BC
****Ryuseiken:** →←↙↓↘ + C

DUCK KING

Shocking Ball:
↓ + C, no inimigo caído
Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C
Flying Head Spin Attack:
no ar, ↓↙← + A
Dancing Dive: ↓↙← + B
Neo Blazing Storm: →↓↘ + B
Duck Fake - Air: no ar, ↓↓
Duck Fake - Ground:
corra e ↘ + C
***Break Spiral:** ←↙↓↘→↗↓ + BC
****Duck Dance:** ↓↓ + ABC
Obs: após o Duck Dance, você pode usar os seguintes golpes.
Break Hurricane: ↓↘→↓↘ + BC
Dancing Cariver: ↓↙←↓↙ + BC
Rolling Punisher: (c) ←→←→ + BC
Diving Punisher:
no ar, →↘↓ + BC

HON FU

Final Nuntchaku:
↓ + C no inimigo caído
Koolong no Yomi: ←↙↓↘→ + C
Kokuryu: ←↙↓↘→ + C no ar
Rekkakon: →↓↘ + A
Denkousekka no Ti: (c) ↙→ + B (+ B repetido para mais golpes)
Denkousekka no Ten: ↓↙← + B
Honoo no Taneba: A repetido
Gyakushuukyaku: ↓↙← + C
***Bakuhatsu Goro:** ↓↙←↙→ + BC
****Cadentza Storm:** ↓↙←↙→ + C

BOB WILSON

Bob Summer: C ao levantar
Linx Fang: ↑ + C no inimigo caído
Rolling Turtle: ↓↙← + B ou C
Bison Horn: (c) ↓↑ + B
Wild Fang: (c) ←→ + B
Hornet Attack:
arremesse e ↗↗ + C
Monkey Dance: →↓↘ + B
***Dangerous Wolf:**
→←↙↓↘→ + BC
****Mad Spin Wolf:** ↓↙←↓↙← + C (+ C repetido para um Wolf Fang)

ANDY BOGARD

Kunai Dan:
↓ + C, no inimigo caído
Zan'ei Ken: ↙→ + ou C
Double Zan'ei: ↙→ + C, ↙→ + C
Yami Abisegeri: →↓↘ + B
Shouryudan: →↓↘ + C
Gen'ei Shiranui: ↓↘→ + D, no ar
Kuuhadan: ↙↓↘→ + B
Hishouken: ↓↙← + A
Geki Hishouken: ↓↙← + C
Shippu Tatsumaki Geri: ↓↙← + D
***Tchou Reppadan:** (c) ↓↘→ + BC
****Zan'ei Reppa:** ↙↓↘→ + C

SOKAKU MOTIZUKI

Raigekikon:
↓ + C no inimigo caído
Makibishi: ↓↘→ + A
Nozarugari: ↓↙← + A
Hyouidan: →←→ + C
Kaminari Otoshi: →↓↘ + B
Kimonjin: 360° + C (perto)
Jakombu: A repetido (+ ↙ ou ↘ ou → ou ↗ + C ou o botão D)
Jashinkon: ←↙↓↘→ + B
Hametsu no Honoo: ↓←↙ + B
Gen'mujin: →↓↘ + A
***Ikazuti:** →↘↓↙→ + BC
****Raijin no Ibuki:** →↘↓↙→ + C

GEESE HOWARD

***S*Raimei Gouhanage:**
↓ + C no inimigo caído
Rium Gakushi: de perto, ↙ + C (+ ↗ + C para um Zetsumeijime)
Reppuken: ↓↙← + A
Double Reppuken: ↓↙← + C
Atemi Nage: ←↙↓↘→ + B (pega o ataque alto do inimigo)
Atemi Nage: ←↙↓↘→ + C (pega o ataque médio do inimigo)
Shippuken: (c) ↓↙← + A
Double Shippuken: (c) ↓↙← + C
Jaeiken: (c) ←→ + B ou C
***Raising Storm:**
↙→↘↓↙←↘ + BC
****Thunder Break:** →↘↓ + C

MAI SHIRANUI

Hanegeri: C ao levantar
Katchousen: ↓↘→ + A
Midare Katchousen: ↓↙← + C
Ryuuembu: ↓↙← + A
Kagerou no Mai: ↓↓ + C
Shinobi Bati: ←↙↓↘→ + C
Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘→ + D
***Super Shinobi Bati:** →↙→ + BC
****Leotard Shinobi Bati:** →↙→ +C

Golpe Final

Um guia completo para você detonar nas versão para P.Station e Saturn de Street Zero. Um show de habilidades, combos e especiais!

Baby Betinho

Street Fighter Zero

CAPA

OS COMANDOS DO JOGO

No SATURN	No P.STATION
X - Soco Rápido	□ - Soco Rápido
Y - Soco Médio	△ - Soco Médio
Z - Soco Forte	L1 - Soco Forte
A - Chute Médio	X - Chute Rápido
B - Chute Médio	○ - Chute Médio
C - Chute Forte	R1 - Chute Forte
L - 3 botões de soco	L2 - 3 botões de soco
R - 3 botões de chute	R2 - 3 botões de chute

SR = Soco Rápido
SM = Soco Médio
SF = Soco Forte
CR = Chute Rápido
CB = Chute Médio
CF = Chute Forte

(c)= carregar

( ) = comandos entre parênteses devem ser executados simultaneamente

Nota: nos combos que comecam com uma voadora, ela deve acertar o oponente no abdômen e o mais próximo possível

Obs: todos os golpes estão descritos com o personagem virado para a direita da tela. Se ele estiver virado para a esquerda, inverta os comandos do direcional.

Movimentos Interligados

A lista seguinte é dos movimentos de cada personagem que, se juntados, formam os combos. Esses movimentos em cadeia podem ser interrompidos (dois em um) com alguns specials e super moves.

***Obs:** a seta → indica passagem de um movimento para o outro*

Ryu

De pé com SR → de pé com SM; → agachado com CF

Agachado com CR → agachado com CF

Agachado com CR → agachado com CM → agachado com CF

Chun-Li

De pé com SR → de pé com SM → agachado com CF

De pé com SR → de pé com SM → de pé com SF

Adon

De pé com SR → de pé com SM → de pé com CF

De pé com SR → de pé com SM → agachado com CF

Ken

De pé com SR → de pé com SM → agachado com CF

Agachado com SR → agachado com CR → agachado com CF

Agachado com SR → agachado com CR → agachado com CM → agachado com CF

Agachado com SR → agachado com CR → de pé com CM

Birdie

Agachado com SR → agachado com CR

Charlie

Agachado com SR → agachado com CR → de pé (ou agachado) com SM → de pé com SF

Agachado com SR → de pé (ou agachado) com SM → de pé com SF

Basic Skills

Air Blocking

Você pode bloquear no ar projéteis, voadoras e a maioria dos golpes tipo Shouryuken. Este golpe só pode ser bloqueado no ar quando o adversário estiver no ponto mais alto. Golpes com o pé no chão e supercombos não podem ser bloqueados no ar, exceto o Sonic Blade de Charlie, que é uma sequência de projéteis.

Roll on the Ground

Esta habilidade de rolar no chão quando derrubado é realizada com uma meia-volta no cursor na direcão do oponente. Aperte qualquer botão no final da meia-volta para determinar a distância que você quer rolar.

Super Moves

Quando a Super Bar atingir um dos três levels, você pode dar o Super Move. No level 1, faça antes o comando no direcional e aí aperte um botão de chute ou soco. No level 2, aperte dois botões de chute ou soco e no 3 todos os botões de chute ou soco.

Counter Throws

Mova o cursor na direção ou contra o oponente e aperte SF.

Alpha Counters

Os Alpha Counters são um jeito de contra-atacar, quando os oponentes vêm para cima. São ótimos para ataques aéreos e para sair dos cantos.

Ryu — Devastating Combos

Four-Hit Fireball

Pule e acerte um CF

Segure ↓ e aperte SR

Segure ↓, aperte SM

↓→ SF

Four-Hit Take Down

Pule e acerte um SF

Segure ↓, CR

Segure ↓, aperte CM

Segure ↓, aperte CF

Six-Hit Hoo-Boy!

Acerte-o por trás com CM

Segure ↓, aperte CR

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, aperte CR

Segure ↓, aperte CM

↓→ SF

Nine-Hit Super

Pule e acerte um CF

SR

CR

SF

↓↘→↓↘→ (SR SM SF)

Special Moves

Overhead Punch (→, SM)

Spin Kick (→,CM)

Fireball ↓ ↘ → e qualquer soco

Hurricane Kick ↓ ↙ ← e qualquer chute

Dragon Punch → ↓ ↘ e qualquer soco

Alpha Counter ← ↙ ↓e qualquer soco

Super Moves

Vacuum Fireball ↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer soco

Vacuum Hurricane Kick ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← e qualquer chute

Chun-Li — Devastating Combos

Twelve-Hit Super

Obs: sua Super Bar deve estar no level 3 para conseguir dar todos os hits

Pule e acerte um SF

Segure ↙, CM

→, ←, →, (CR CM CF), (c) ↓, dois em um para 7 hits

↑, CF para 3 hits

Four-Hit Fireball

Pule e acerte um CR

Segure ↙, aperte SR

Segure ↙, aperte CM

(→ SF)

Four-Hit Roundhouse

Pule e acerte um CF

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, aperte SM

Segure ↓, aperte CF

Mais Combos Devastadores

Three-Hit Vertical Spin Kick Pule e aperte SF, (c) ↓, SM, ↑, CR

Three-Hit Lighting Kick Pule e aperte CF, SR, CR repetidamente

Special Moves

Heel kick Enquanto no ar, segure ↓, aperte CM

Knee Flip (↘ CF)

Split Kick → ↘ ↓ ↙ ← e qualquer chute

Fireball (c) ←, aperte →, e qualquer soco

Lightning Kick Aperte qualquer chute repetidamente

Alpha Counter ← ↙ ↓ qualquer chute

Vertical Spin Kick (c) ↓, aperte ↑, e qualquer chute

Super Moves

Thousand Burst Kick (c) ←, aperte →, ←, → e qualquer chute

Spinning Shadow Kick (c) ↙, aperte ↘, ↙, ↑ e qualquer chute

Power Storm ↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer soco

Continua

Adon Devastating Combos

Nine-Hit Super

Obs: sua Super bar deve estar no level 3 para conseguir todos os hits.

Pule e acerte um SF

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, SM

↘→↓↘→ (SR SM SF)

Four-Hit Cross-Up

Acerte por trás um CM

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, aperte SM

CF

Three-Hit Jaguar Knee

Pule e acerte um CF

↓↘→↗ CF

Three-Hit Takedown

Pule e acerte um SF

Segure ↓, aperte CR

Segure ↓, aperte CF

Four-Hit Jaguar Knee

Acerte por trás um CM

Aperte SM

↓↘→↗ CF

Super Moves

Jaguar Breed Assault
↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer soco

Revolver
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← e qualquer chute

Special Moves

Front Kick
Aperte (↘ CM)

Jaguar Kick
← ↓ ↙ e qualquer chute

Jaguar Tooth
→ ↘ ↓ ↙ ← e qualquer chute

Jaguar Knee
↓ ↘ → ↗ e qualquer chute

Alpha Counter
← ↙ ↓ e qualquer chute

Ken Devastating Combos

Four-Hit Fireball

Pule e acerte um CR

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, SF

↘→ SF

Ten-Hit Super

Obs: sua Super Bar deve estar no level 3 para conseguir todos os hits

Acerte por trás um CM

Segure ↓, aperte SR

Segure ↓, CM

↘→↓↘→ (SR SM SF)

Five-Hit Cross-Up

Acerte por trás um CM

SR

CR

CM

↓↘→ SF

Super Moves

Rising Dragon Wave
↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer soco

Vertical Dragon Wave
↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer chute

Special Moves

Overhead Axe Kick
Aperte (→ SM)

Ground Roll
↓ ↙ ← e qualquer soco

Fireball
↓ ↘ → e qualquer soco

Hurricane Kick
↓ ↙ ← e qualquer chute

Dragon Punch
→ ↓ ↘ e qualquer soco

Alpha Counter
← ↙ ↓ e qualquer soco

Mais Combos Devastadores

Three-Hit Uppercut
Pule e aperte SF, segure ↓, SM, dois em um, → ↓ ↘ SR

Three-Hit Fireball
Pule e aperte CF, segure ↓, aperte CM, dois em um, ↘ → SF

Birdie — Devastating Combos

Four-Hit Uppercut

Pule por cima, segure ↓, SF — *CR* — *Aperte SF para dois hits*

Three-Hit Fierce Attack

CR — *Aperte SF para dois hits*

Three-Hit Take Down

Pule e acerte um SF — *Segure ↓, aperte SM* — *Segure ↓, aperte CF*

Three-Hit Uppercut

Pule, segure ↓, aperte SF — *Segure ↓, aperte SF para dois hits*

Seven-Hit Super

Obs: *sua Super bar deve estar no level 3 para conseguir todos os hits*

Pule e acerte um CF — *Segure ↙, CR* — *Aperte →, ←, →, (CR CM CF)*

Special Moves

Head Butt Charge
(c) ←, aperte → e qualquer soco

Turn-Around Head Butt
Segure dois botões quaisquer de soco ou chute e solte
Obs: *quanto mais tempo você segurar os botões, maior vão ser os danos causados*

Chain Grab
↙ ↓ ↘ → ↗ e qualquer soco

Alpha Counter
← ↙ ↓ e qualquer soco

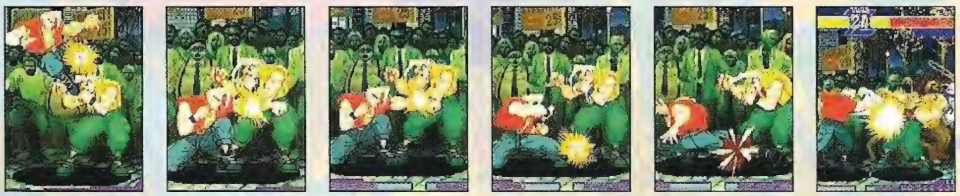
Super Moves

Mega Head Butt Rush
(c) ←, aperte →, ←, → e qualquer soco

Leaping Chain Grab
↓ ↘ → ↓ ↘ → e qualquer botão

Charlie — Devastating Combos

Six-Hit Sonic Boom



Pule e acerte um CR — *Segure ↙, aperte SR* — *Segure ↙, aperte SR* — *Segure ↙, aperte CR* — *Segure ↙, CM* — *Aperte →, SF*

Four-Hit Flash Kick

Pule e acerte um SF — *Segure ↓, aperte SR* — *Segure ↓, CR* — *Aperte ↑, CR*

Nine-Hit Super

Obs: *sua Super Bar deve estar no level 3 para conseguir todos os hits*

Pule e acerte um CF — *Segure ↙, aperte SR* — *Segure ↙, CR* — *Aperte →, ←, →, (CR CM CF)*

Super Moves

Sonic Blade
(c) ←, aperte →, ←, → e qualquer soco

Somersault Justice
(c) ↙, aperte ↘, ↙, ↑ e qualquer chute

Crossfire Blitz
(c) ←, aperte →, ←, → e qualquer chute

Special Moves

Sonic Boom
(c) ←, aperte → e qualquer soco

Jumping Back Kick
Aperte (→ CM) ou (← CM)

Flash Kick
(c) ↓, aperte ↑ e qualquer chute

Charging Side Kick
Aperte (→ CF) ou (← CF)

Alpha Counter
← ↙ ↓ e qualquer soco

Mais Combos Devastadores

Four-Hit Sonic Boom
Pule e aperte CM, segure ↙, CR, segure ↙, SM, dois em um, aperte →, SF

Three-Hit Sonic Boom
Pule e aperte SF, segure ←, SF, dois em um, aperte →, SF

Three-Hit Flash Kick
Pule e aperte CF, segure ↓, aperte CM, dois em um, aperte ↑, CR

fim

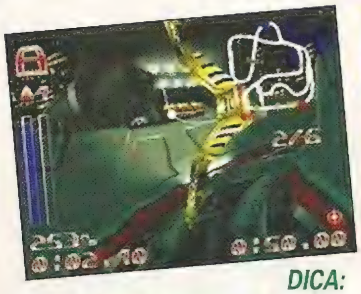
ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

P.STATION

CYBER SPEED

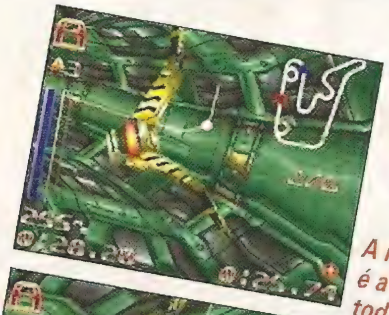
Jogabilidade e visual futurista, com muito humor



DICA: para fazer as curvas, ponha o direcional para o lado da curva só para deixá-lo na horizontal

Nos intervalos, você pode curtir comerciais desastrados e muito hilários

Preparem-se para um jogo de corrida diferente. Primeiro porque é futurista, tanto no visual como na velocidade, depois porque os carros correm presos a qualquer coisa parecida com um cabo energético (como nos ônibus elétricos) do qual não podem se soltar. São oito naves, cada uma representa um país - EUA, França, Japão, Jamaica, Inglaterra, Alemanha, Holanda ou Austrália. Para acelerar as carangas você tem de escolher entre os modos Race (10 corridas contra 7 oponentes), Free Race (uma contra 7) e Time Trial (disputa entre dois corredores). E confira a mensagem dos patrocinador, divertidíssima.



A nave americana é a mais veloz de todas

DICA: você deve passar por esses obstáculos girando

CYBER SPEED MINDSCAPE	4.5
CD 1 Jogador	Corrida Memória
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

P.STATION

ROAD RASH

Rachas e quebra-paus, agora pra detonar no P.Station

DICA: com os pés você empurra o adversário longe e pode jogá-lo nos carros

Lembra de **Road Rash** para 3DO? Então dê uma olhada na versão para PStation. Ela é um pouco mais rápida e tem melhor jogabilidade. De qualquer forma, os rachas e os quebra-paus continuam. São dois modos de jogo: Trash Mode e Big Game Mode. No Trash Mode você escolhe a pista e cai na estrada. No modo Big Game você vai viver o estilo **Road Rash**: correr para ganhar dinheiro e viver entre seus adversários nos intervalos.

DICA: com as mãos ou com armas, o inimigo fica atordoado e pode cair

Se você mostrar que é fera no jogo, pode levar uma loura como essa para jantar

DICA: há atalhos como esse que encurtam bastante o caminho, procure-os

ROAD RASH ELECTRONIC ARTS	4.5
CD 1 Jogador	Corrida Memória
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

NBA IN THE ZONE

Um jogo para reunir uma galera de até 8 pessoas

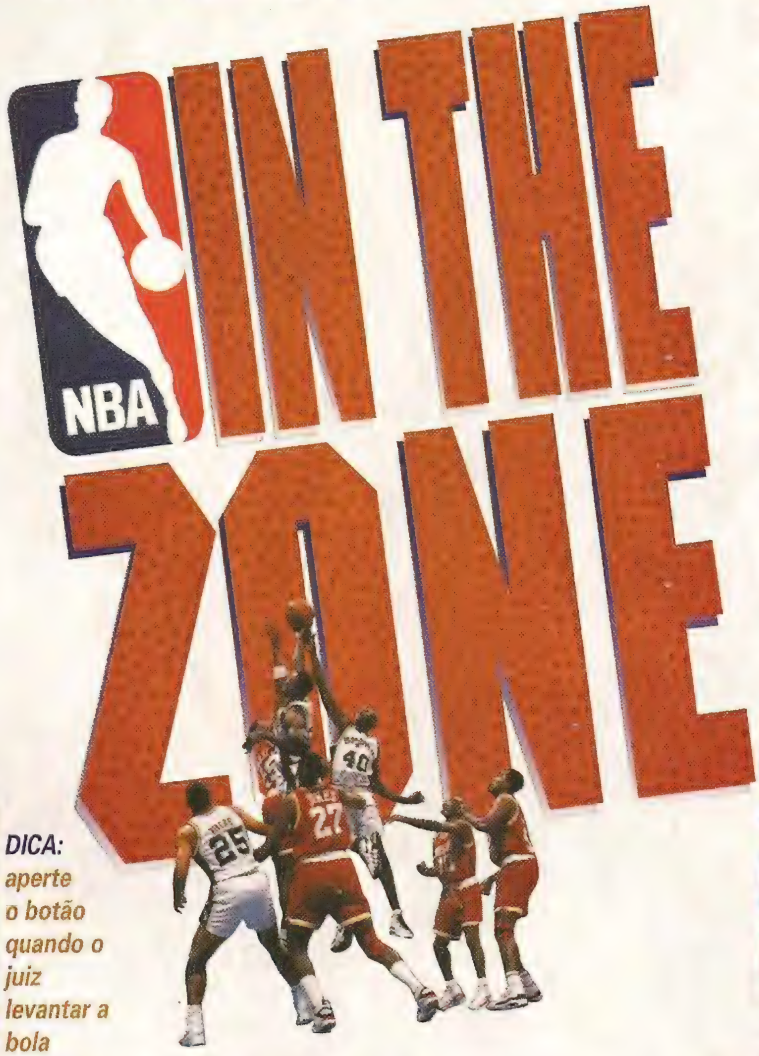
Os polígonos da Konami invadem a praia da NBA e o resultado não poderia ser outro: **NBA in the Zone** é, simplesmente, um dos melhores jogos de basquete, ao lado de **Tecmo NBA Basket** (SNes e Mega) e **NBA Jam**.

BASQUETE NA MAIOR ZONA

Como se não bastassem os controles perfeitos, a movimentação realista, os três pontos de visão (de lado, 45 graus e em 3D) e um som agradável, até 8 pessoas podem disputar uma partida simultaneamente. Para isso vai ser preciso ter os respectivos controles e dois multitaps. Já deu pra perceber que esse é um game obrigatório para acalmar aquela turma que sempre invade a sua casa. A Konami acertou a mão nos os polígonos, depois de um resultado não muito satisfatório em **Winning Eleven** (**Goal Storm** nos EUA). O som também é um destaque, misturando rap e jazz. Os dados dos times e jogadores são oficiais e você pode escolher entre particpar dos Playoffs, ir direto às finais ou fazer uma jogo de exibição. Se você não for muito íntimo da NBA, o jogo faz as apresentações. Tá falado?

DICA: fique na rota do passe e intercepte-o para ficar em vantagem nos pontos. Use o botão de passe se for baixo e o de arremesso se for alto

DICA: quando tiver aquele bolo na área, use o botão para dar um giro e limpar os marcadores



DICA: aperte o botão quando o juiz levantar a bola

DICA: se falhou o arremesso, não se preocupe, use o botão de arremesso e ponha para dentro da cesta

DICA: para acertar as faltas, aperte (e deixe apertado) o botão com a seta no meio

DICA: a visão em 45° é fácil de jogar. Para fingir um arremesso, aperte 2 vezes o botão

DICA: a visão 3D é um tanto congestionada, mas é a que mais se aproxima do real

NBA IN THE ZONE — **KONAMI** — **4,5**

CD Até 8 Jogadores	Basquete Memory Card
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

ESPORTE TOTAL

P.STATION

NHL FACE OFF

Simplesmente o melhor jogo de hóquei do momento

Não é a toa que **NHL Hockey** está sendo considerado o melhor jogo de hóquei do momento. Começa pelos tipos de visão. O jogo roubou algumas características e elementos de outros jogos, como **FIFA Soccer**, **NHL Hockey**, da Electronic Arts, e **Mario Lemieux**, da Sega, e ficou cheio de ângulos de câmera que deixam o jogo simplesmente emocionante. Os bonecos não são minúsculos como de costume. Cresceram pouco, mas um pouco animador. Estão presentes os melhores times da liga americana e alguns times do Canadá. Entre eles estão Los Angeles King, Chicago Black Hawks e Pittsburg Pingüins. Os gráficos são simples, mas a movimentação é muito boa. Agora, boa mesmo é sensação que a velocidade e a música dão. Fantástico!

***DICA:** procure mandar a pastilha (a bola do jogo) a gol sempre na diagonal*

***DICA:** use o direcional para fazer passes certos e rápidos*

***DICA:** derrube os caras para pegar a pastilha. Não é falta, pode meter bronca*

NHL FACE OFF SONY	4.8
CD 2 Jogadores	Hóquei Bateria
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

SATURN

HIGH VELOCITY

Pilotagem meio maluca em jogo muito divertido

Escolha entre uma dessas máquinas japonesas: Toyota, Mitsubishi, Mazda e Nissan

***DICA:** a visão de fora do carro é boa para as curvas, mas fica fácil se perder nas colinas*

A Atlus, empresa que fez história no Nes e no SNes, ataca no Saturn. O primeiro título é **High Velocity**, ou **King of Spirits** no Japão. À primeira vista o jogo parece muito bom, mas tem uma jogabilidade, digamos, um pouco irreal, se comparada com **Daytona USA**, **Sega Rally** e **Ridge Racer** (PStation). Você escolhe carros de marcas japonesas como a Nissan 300 ZX, o Mitsubishi 3000 GT e o Toyota Supra. Pode equipá-los com até 2 turbos e uma série de apetrechos. Deixe seu carro possante e mande bala!

***DICA:** a visão de dentro é melhor para ultrapassar e manter o controle do carro*

***DICA:** há duas bifurcações na pista 2. Na 1ª, vá para qualquer lado, na 2ª, vá para a esquerda*

***DICA:** na largada da 3ª pista, saia e feche o adversário contra a parede para ganhar tempo*

HIGH VELOCITY ATLUS	4.5
CD 1 ou 2 Jogadores	Corrida Bateria
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

RIDGE RACER REVOLUTION

Namco apronta uma revolução nas pistas do P.Station

Três, dois, um... Go! Foi dada a largada do GP da Namco, dessa vez fazendo uma revolução no P.Station! A maior diferença desse **Ridge Racer** para o seu antecessor é a possibilidade de ligar dois consoles e tirar um racha.

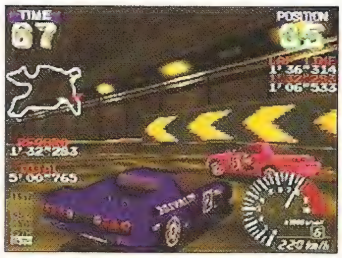
***DICA:** já é tradição. Faça um perfect no jogo Galaga '88 e ganha mais 8 carros. Agora você já tem 12 máquinas*

***DICA:** nas curvas mais difíceis, dê um cavalo-de-pau. É só desacelerar, virar e acelerar novamente. Direcione para o outro lado para restabelecer o controle*

***DICA:** curva do advanced. Faça normalmente até onde der, depois, dê um cavalo-de-pau*

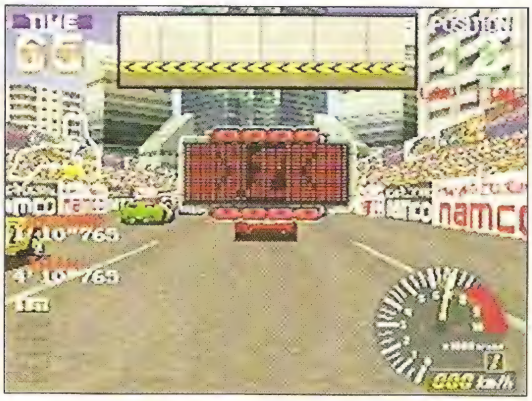
***DICA:** mais advanced. Curva estreita, faça um leve cavalo-de-pau. Cuidado na saída*

determina a velocidade máxima do percurso. Se você não tem muita intimidade com o volante, treine num type menor. Quer dizer, você só vai poder escolher o type quando vencer nas três pistas. Aí aparecem mais 3 pistas, que são os circuitos originais com sentido invertido. Finish!!!



***DICA:** no advanced, na sequência do túnel, faça a primeira curva normal e dê um cavalo-de-pau na segunda. Dá pra fazer bonitinho*

***DICA:** para sair detonando, pise no acelerador até o máximo. Quando a contagem chegar no 1, solte o botão e aperte-o de novo no Go!*



Claro, você vai precisar de 2 TVs, 2 CDs etc. De resto, pouca coisa nova nesse fantástico Stock Cars. As pistas são completamente novas (no modo de 2 jogadores você pode usar as pistas do **Ridge Racer** antigo) e bem mais difíceis. Para cada pista (são 3) é atribuído um "type", uma espécie de rank, em que se

***DICA:** na pista beginner, cuidado com essa curva após o salto. Você vai deslizar. Direcione para o outro lado para retomar o controle*

***DICA:** nas pistas intermediate em diante, faça um cavalo-de-pau nessa curva*

RR REVOLUTION — **NAMCO** — **4.5**

CD 2 Jogadores	Corrida Memory Card				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SUPER GP DICAS

O P.Station ganha destaque especial com uma coleção de dicas para jogaços do console, como Doom, Street Zero e Twisted Metal. O SNes ataca de Boogerman, o Mega de NBA Live '96 e o Saturn de Virtua 2

P.STATION

DESTRUCTION DERBY

PASSWORD

Imunidade total: !DAMAGE!

3DO

WOLFENSTEIN 3D

PASSWORDS

Digite os seguintes passwords durante um jogo normal. Aperte o botão Stop e mova o cursor até "New Game". Em seguida, aperte o botão C e vá para a tela Level Password. Digite qualquer password e aperte o botão Play.

Todas as chaves- **Burger**
Todas as armas- **Kickbutt**
Armas, munição ilimitada e invencibilidade- **Greg**
999 balas- **Fenley**

SATURN

RAYMAN

10 CONTINUES

Na tela de Continue, aperte ↑↓→←

Obs: *este truque só funciona se você ainda tem um ou mais continues*

P.STATION

TWISTED METAL

CÓDIGOS

Secret Battle: □ △ ○ □ □
Visão especial do helicóptero (deixe o último espaço em branco): ○ ○ △ X
Minion Found: △ X ○ □ △
Invencibilidade: □ △ X, espaço, ○

P.STATION

WIPEOUT

RAPIER CLASS E FIRESTAR TRACK

Vá para a tela player-select, mova o cursor até "One Player" e digite os seguintes códigos:

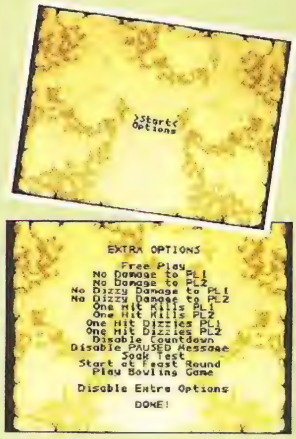
Rapier Class: segure simultaneamente os botões R2, L2, ←, Start e Select e aperte o botão X.
Firestar Track: segure simultaneamente os botões R1, L1, →, Start, ○, □ e aperte o botão X.

32 X

PRIMAL RAGE

OPÇÃO EXTRA

Na tela Start/Options leve o cursor até Start e uma nova opção chamada Extra Options aparece. Nela estão incluídos truques, bônus games e one-hit kills.



P.STATION

WARHAWK

CÓDIGOS MATADORES

Digite os seguintes passwords na opção Special Access:

Warhawk A-la mode (armas infinitas e invencibilidade): ○ ○ ○, espaço, X △ X X
Armas infinitas: △ △ ○ □ △ △ X
Thor mode (9999 flash bombs): □ ○ □ □ △ X △ △
Kali mode (super swarmers, ultra lock-ons): X ○ ○ □ X △ ○ △
Preview the epilogues: □ □, (espaço), ○ □ X □ △
Check special upgrades: □, (espaço), ○ □ △ X X □
Preview the movies: △ X, (espaço), ○ ○ X △ □

MEGA

BATMAN FOREVER

MENU DE TRUQUES

Na tela Play the Game, aperte ↖ ← ← A B e Y. Um menu de truques vai aparecer, permitindo que você escolha o level, consiga easy kills e fique equipado com todas as armas.

Obs: *esse truque requer um controle de 6 botões*

Digite esses nomes na tela Create Player depois do roster setup:

MEGA

NBA LIVE '96

PERSONAGENS ESCONDIDOS

HALL OF FAMERS:

K. Abdul - Jabbar
Nate Archibald
Rick Barry
Elgin Baylor
Wilt Chamberlain
Bob Cousy
Dave Cowens
Julius Erving
Walt Frazier
John Havlicek
Elvin Hayes
Pete Maravich
George Mikan
Calvin Murphy
Oscar Robertson
Bill Russel
Bill Walton
Jerry West

GREATS:

Charles Barkley
Larry Bird
Magic Johnson
Michael Jordan
Bill Laimbeer
Kevin McHale
Isiah Thomas
James Worthy

EA SPORTS PLAYERS:

Mike Kiernan
Brian Krause
Gary Shaw
Kan Thurston
Amory Wong

ROOKIES:

Jerome Allen
George Banks
Brent Barry
Mario Bennett
Travis Best
Donny Boyce
Troy Brown
Junior Burrough
Jason Caffey
Chris Carr
R. Childress
Mark Davis
Andrew DeClarcq
Tyrus Edney
Michael Finley
Sherell Ford
Kevin Garnett
Rashard Griffith
Alan Henderson
Fred Hoiberg
Frankie King
Jimmy King
Martin Lewis
Donny Marshall
Cuonzo Martin
Antonio McDyess
Erik Meek
Loren Meyer
Lawrence Moten
Ed O'Bannon
Greg Ostertag
Cherokee Parks
Anthony Pelle
Constantin Popa
Theo Ratliff
Bryant Reeves
Don Reid
Terrence Rencher
Shawn Respert
Lou Roe
Joe Smith
Eric Snow
Jerry Stackhouse
Damon Stoudamire
Bob Sura
Dragan Tarlac
Kurt Thomas
Gary Trent
David Vaughn
Rasheed Wallace
Dwayne Whitfield
Eric Williams
C. Williamson
George Zidek

SUPER GP DICAS

P.STATION

DOOM

INVENCIBILIDADE, ARMAS, ITENS E OUTROS TRUQUES

Comece um jogo normal, pause e aperte os seguintes botões:

Invencibilidade: ↓, L2, □, R1, →, L1, ← e ○

Todas as armas: X, △, L1, ↑↓ R2, ←←

X-Ray: L1, R2, L2, R1, →, △ triângulo, X e →

Mapa completo: △ △, L2, R2, L2, R2, R1, □

Itens no mapa: △ △, L2, R2, L2, R2, R1, ○

Level warp: →←, R2, R1, △, L1, ○ e X

Passwords para os Levels escondidos

Level 55 - *Fortress of Mystery:* PF7XZ3NVVV
Level 56 - *The Military Base:* N4VKJXHCZ1
Level 57 - *The Marshes:* PLMK8YHY02
Level 58 - *The Mansion:* WLHYHCPQQQ
Level 59 - *Club Doom:* JCGDNFL556

SATURN

VIRTUA FIGTHER 2

CONTROLE DURAL

Na tela de seleção de lutadores, faça: ↓ ↑ → A + ← ou ↓ ↑ ← A + → (Dural dourado). Ele usa golpes da maioria dos lutadores.

O SEGREDO DE DURAL

Termine o jogo no nível Hard. Vença Dural com ele dentro do ringue. Uma demo aparece e mostra a identidade do lutador. **Dica:** para facilitar use o No Damage na sua barra de energia numa luta de um round. ***Obs:*** não use a seleção de fase.

P.STATION

OFF - WORLD INTERCEPTOR EXTREME

CÓDIGO DA GRANA

Na tela "mode and options", aperte os botões □ X ○ □ X ○ □ X ○ □ X ○ □ X ○ L1. Após apertar todos esses botões, você ouvirá um barulho de motor. Quando começar um jogo nos modos Story ou Arcade, você vai ter o máximo de dinheiro para gastar

P.STATION SATURN

STREET FIGHTER ZERO

CONTROLE OS MESTRES

Na tela de seleção, coloque o cursor no "?". Segure L2 (botão L no Saturn) e digite:

VEGA (M. Bison): ←←↓↓←↓↓ + □ + △ ou × + ○ (X + Y ou A + B no Saturn). **GOUKI (Akuma):** ←←←↓↓↓ + □ + △ ou × + ○ (X + Y ou A + B no Saturn). **DAN HIBIKI:** segure L2 + R2 e △ □ × ○ △ ou △ ○ × □ △ (segure L + R e Y X A B Y ou Y B A X Y no Saturn). ***Obs 1:*** no controle 2, inverta o ← por →. Ex: para pegar o Bison faça →→↓↓→↓↓. **Mais dica:** para jogar o Dramatic Mode (Ryu e Ken vs. Bison) termine o jogo no nível 5 (PlayStation). No Saturn, entre no Arcade Mode para 2 jogadores. Faça no controle 1: segure L + R, ↑↑, solte L + R, ↑↑, soco fraco. No controle 2: segure L + R, ↑↑, solte L + R, ↑↑, soco forte.

SNES

BOOGERMAN

PASSWORDS

FLATULENT SWAMPS
Level 1: Scab Creature, Abdominal Sewer Man, Pus Creature
Level 2: Abdominal Sewer Man, Pus Creature, Miner Goblin
Level 3: Nose Goblin, Boogerman, Nose Goblin
Level 4: Fart Ghost, Scab Creature, Pus Creature
Hickboy: Fart Ghost, Nose Goblin, Fart Ghost

THE PITS
Level 1: Pus Creature, Scab Creature, Fart Ghost
Level 2: Ogre, Nose Goblin, Miner Goblin
Level 3: Boogerman, Nose Goblin, Scab Creature
Level 4: Abdominal Sewer Man, Boogerman, Nose Goblin
Revolta: Troll, Miner Goblin, Nose Goblin

BOOGERVILLE
Level 1: Scab Creature, Fart Ghost, Abdominal Sewer Man
Level 2: Troll, Ogre, Abdominal Sewer Man
Level 3: Ogre, Miner Goblin, Boogerman
Level 4: Abdominal Sewer Man, Boogerman, Creature
Flyboy: Boogerman, Pus Creature, Miner Goblin

MUCOUS MOUNTAINS
Level 1: Nose Goblin, Pus Creature, Fart Ghost
Level 2: Nose Goblin, Scab Creature, Troll

NASAL CAVERNS
Level 1: Nose Goblin, Pus Creature, Ogre
Level 2: Scab Creature, Boogerman, Nose Goblin
Deodor Ant: Fart Ghost, Scab Creature, Troll

PUS PALACE
Level 1: Pus Creature, Boogerman, Fart Ghost
Level 2: Boogerman, Miner Goblin, Troll
Level 3: Scab Creature, Ogre, Pus Creature
Level 4: Miner Goblin, Boogerman, Ogre
Booger Meister: Pus Creature, Abdominal Sewer Man, Boogerman

BAD
GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001
Tel.: (011) 955-7373 - Fax: (011) 954-2513

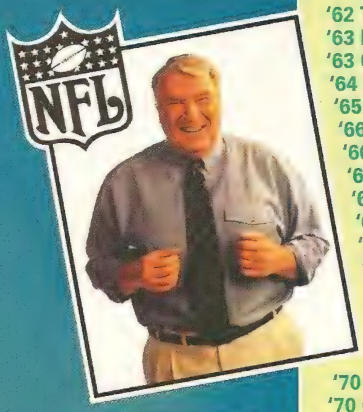
SUPER GP DICAS

MEGA — MADDEN NFL '96

TIMES ESCONDIDOS

Digite os seguintes códigos na tela Team Select:

'60 Eagles - BCBAACB
'62 Lions - ACBCCBB
'62 Texans - BAABACB
'63 Bears - ABBCABC
'63 Chargers - CAAACCB
'64 Colts - AACACBA
'65 Browns - AACBBBC
'66 Bears - ABBBBBA
'66 Chargers - CAAAABC
'66 Chiefs - BAAABBC
'66 Packers - ACCBACA
'67 Packers - ACCABCA
'67 Racers - BABBCCC
'68 Colts - AACAAAB
'68 Jets - BCABCBA
'68 Rams - BACBCCB
'69 Chiefs - ACCCCBA
'69 Vikings - BBBCBCB
'70 Colts - AABCACC
'70 Cowboys - ACACCBC
'70 Giants - BCABAAB
'71 Cowboys - ACACABA
'71 Dolphins - BBACBCC
'72 Dolphins - BBABCCA
'72 Redskins - CBAACBB
'73 Bills - ABACACA
'73 Dolphins - BBABABB
'73 Vikings - BBBBCBC
'74 Steelers - BCCAACA
'74 Vikings - BBBBABA
'75 Cardinals - BCCACCC
'75 Cowboys - ACABBAB
'75 Steelers - BCBCBBB
'76 Patrols - BBCBAAC
'76 Raiders - BABBACA
'76 Vikings - BBBABAB
'77 Bears - ABBACAB
'77 Broncos - ACBCAAC
'77 Cowboys - ACAABCC
'78 Cowboys - ABCCCCA
'78 Seahawks - CABCBAB
'78 Steelers - BCBBCAC
'79 Rams - CACAABA
'79 Saints - BACBABC
'79 Steelers - BBCBCBB
'79 Steelers - BCBBAAA
'80 Eagles - BCACBBC
'80 Falcons - AABBBCA
'80 Oilers - ACCCAAB
'80 Raiders - BABABBB
'81 49ers - CABBBCC
'81 Bengals - ABCACAA
'81 Chargers - BCCCBBA
'82 Dolphins - BBAABAC
'82 Redskins - CBAAAAC
'83 Raiders - BAACCAC
'83 Redskins - CACCBAA
'84 49ers - CABACCA
'84 Dolphins - BACCCAA
'84 Rams - BACABBA
'85 Bears - ABACCCC
'85 Patriots - BBCABAA
'86 Giants - BCAAACC
'87 Broncos - ACBBBAA
'87 Redskins - CACBBCB
'88 Bengals - ABBCCCB
'89 49ers - CAACBAC
'89 Broncos - ACBABCB
'90 Bills - ABABBBB
'90 Giants - BBCCBCA
'90 Raiders - BAACAAA
'91 Bills - ABAACAC
'91 Rams - BABCCAB
'91 Redskins - CACACBC
'92 Bills - ABAAAAA
'92 Cowboys - ABCCABB
'93 Bills - AACCACB
'93 Cowboys - ABCBBAC
'94 49ers - CAABCAA
'94 Chargers - BCCBCAB
AFC Pro Bowl - CBBACBA
All '50's - CCABBBA
All '60's - CCACABC
All '70's - CCACCCB
All Madden - CBBAAAB
Amsterdam Admirals - CBBCACB
Barcelona Dragons - CBCAAAA
EA Sports Team Madden - CCAACAB
Frankfurt Galaxy - CBCACAC
Hall of Fame 1 - CBABBCA
Hall of Fame 2 - CBACACC
London Monarchs - CBCBBBB
NFC Pro Bowl - CBBBBBC
NFLPA 1 - CCBACAA
NFLPA 2 - CCBBBAC
NFLPA 3 - CCBCABB
NFLPA 4 - CCBCCCA
Rhein Fire - CBCCACA
Scotland Claymores - CBCCCCC



NEO CD — NEO GEO

SAMURAI SHODOWN III

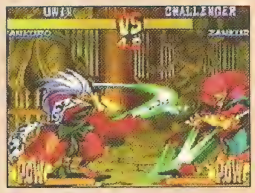
CONTROLE ZANKURO MINAZUKI

Como? Usar Zankuro? Entre no jogo com 2 jogadores. Mexa o cursor na ordem: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimururu, Haohmaru, Shizumaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e Shizumaru. Agora, mantenha pressionado Start e, quando o tempo estiver no "03", aperte AB. O demônio Zankuro dará as caras no meio da tela.

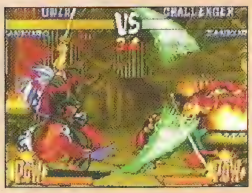
Obs: depois da luta, o jogo voltará a seleção de lutadores, pois você não pode usar Zankura contra o computador. Entre com o outro jogador e refaça o comando.

Musou Shingekizan (fatal): ↓↓↓↘→ + AB

Slash Down: ↓ + C, no ar

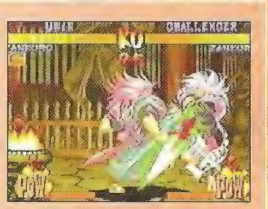


Shippuzan: ↓↘→ + soco



Mugenhou: ↓↙←→ + soco

Ittouzan: ←↙↓ + AB

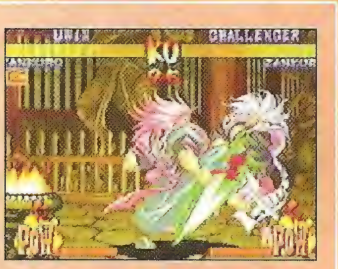


Tenhouzan: →↓↘ + soco

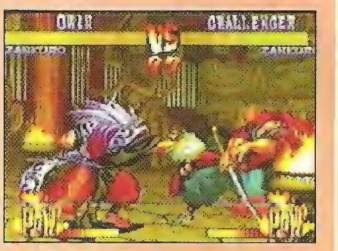
Muhouken: ←→ + A

Fudou: ←↙↓↘→ + D
(pega o golpe do inimigo)

'92 Cowboys - ABCCABB
'93 Bills - AACCACB
'93 Cowboys - ABCBBAC
'94 49ers - CAABCAA
'94 Chargers - BCCBCAB
AFC Pro Bowl - CBBACBA
All '50's - CCABBBA
All '60's - CCACABC
All '70's - CCACCCB
All Madden - CBBAAAB
Amsterdam Admirals - CBBCACB
Barcelona Dragons - CBCAAAA
EA Sports Team Madden - CCAACAB
Frankfurt Galaxy - CBCACAC
Hall of Fame 1 - CBABBCA
Hall of Fame 2 - CBACACC
London Monarchs - CBCBBBB
NFC Pro Bowl - CBBBBBC
NFLPA 1 - CCBACAA
NFLPA 2 - CCBBBAC
NFLPA 3 - CCBCABB
NFLPA 4 - CCBCCCA
Rhein Fire - CBCCACA
Scotland Claymores - CBCCCCC



Tenhouzan: →↓↘ *+ soco*



Muhouken: ←→ *+ A*

Fudou: ←↙↓↘→ *+ D*
(pega o golpe do inimigo)

PUBLICIDADE

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 *Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.*
Tel. *(011) 843 9021*

TILT'S 3 *Av. Jabaquara, 1469 Loja 21*
Tel. *(011) 583 3468*

TILT'S 4 *Av. Heitor Penteado, 1928*
Tel. *(011) 65 5393*

SALÃO DE JOGOS
VENDAS • LOCAÇÕES
PlayStation . Jaguar
Game Gear . Mega Drive
Game Boy . Super Nes
PC Engine . Playdia
Saturn . Master System
Nintendo . Neo Geo CD
Neo Geo . 32 X . 3DO

PROGAMES
MOOCA

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo CD
PlayStation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

BITS & GAMES

CARTUCHOS SNES ORIGINAIS A PARTIR DE
R$ 35,

PROMOÇÃO
GANHE 1 BRINDE
BITS & GAMES
NA COMPRA DE CARTUCHOS.
ATENDEMOS VIA SEDEX
LIGUE JÁ!
(0123) 22.5422
RUA JACI, 27 SANTANA
SJCAMPOS SP

GAMES STATION
Somos uma locadora de
lançamentos
Promoção para locação de
cartuchos e cds
Assistência técnica
Temos cards (MAGIC)
Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo S. P. Tel: (011) 543-5753

SHIP GAMES
SISTEMA PARA CONTROLE DE LOCADORAS DE GAMES
A solução para os seus problemas administrativos por apenas R$100,00
TELEFAX: (071) 359-3061

river
Comercial Import & Export Ltda.
ei! não fique aí parado!

é!...
ligue para nós correndo!

antes que alguém o faça...

Telefone
011-452-2984

PlayStation
SATURN
3DO
GENESIS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

EARTHWORM JIM 2

Por Lord Mathias

Meus amigos, que jogo mais estranho... Jogar com uma minhoca tão musculosa quanto o Baby já é uma coisa prá lá de esquisita, mas atacar vacas é o fim do mundo! Apesar de todo meu conhecimento agropecuário, nunca vi porco voando nem vaca chefe de fase. Mas em **Earthworm Jim**, tudo é normal ou, pelo menos, engraçado. Então, prepare-se para usar as armas mais esquisitas e avançadas, destruir os inimigos mais loucos, ouvir músicas arrasadoras e curtir os cenários. Além de salvar a namorada de Jim, a princesa What's Her Name, que, cá entre nós, é bem ajeitadinha!

EARTHWORM JIM 2 — **4.8**

SNES

PLAYMATES

24 Mega - 10 Fases

1 Jogador

Ação- Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

CHICOTE

Aperte o botão do chicote

PENDURAR-SE

Ao pular, aperte o botão de pulo de novo

PÁRA-QUEDAS

Enquanto cai, segure o botão de tiro

BLOCK

Segure para cima e aperte o botão de seleção de armas

ITENS DO PASSWORD

Colecione esses itens para conseguir o password. Se conseguir os 3 itens numa fase, você pode pular essa fase quando jogá-la de novo

EARTH FLAG

WORM FLAG

JIM FLAG

Estes itens parecem legais, mas Jim deve evitá-los

CADEIRA ELÉTRICA

Uma experiência chocante

IRON MAIDEN

Um tratamento radical de acunpuntura

AS ARMAS DE JIM

STANDARD ISSUE

Tiro normal

BUBBLE GUN

Tiro de bolha

3 FINGER GUN

Atira em 3 direções

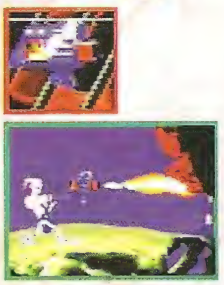
HOMING MISSILE

Persegue o alvo e explode

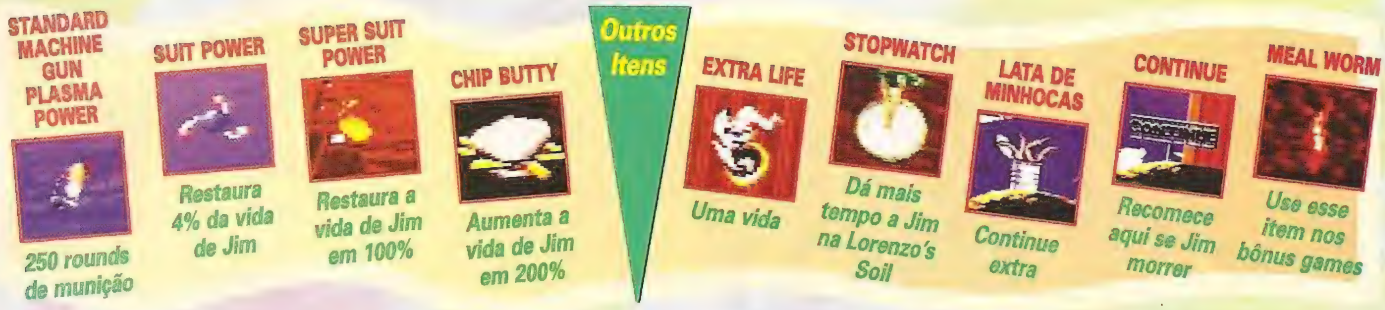
BARN BLASTER

Acaba com tudo na tela

MEGA PLASMA



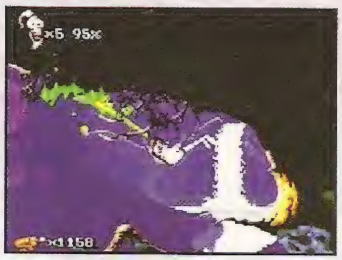
Tiro forte, usa round duplo de plasma



Anything But Tangerines LEVEL 1

O primeiro level é longo, cheio de inimigos familiares e tem até uma fase escondida.

Extra Life



Não tente pegar a vida acima de você logo que a fase começa. A única maneira de consegui-la é indo pela direita, escalando a borda antes da porta (A) e se pendurando para atravessar.

Áreas escondidas

J
Para alcançar a primeira área escondida, pule direto do local da foto anterior.

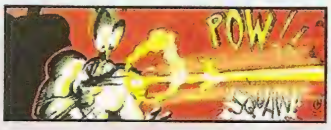
H
No topo da escada, pendure-se na barra, caia e ative o pára-quedas. Você deve cair para a esquerda.

K
Acione o checkpoint invisível e volte à direita. Atravesse a parede e pegue o super suit power.

L
Atravesse a parede e ache a Jim Flag e outros itens.

M
Acione esse interruptor invisível e volte para baixo à esquerda para achar alguns plasma power-ups.

N
Pule para a esquerda e pendure-se para achar essa área secreta.



- Uma Vida
- #4
- Ammo
- Barn Blaster
- Bubble Gun
- Lata de minhocas
- Continue
- Earth Flag
- Electric Chair
- Energy Icon
- Full Energy
- Homing Gun
- Jim Flag
- Light Bulb
- Plasma Gun
- Red Gun
- Three Finger Gun
- Worm Flag

Porcos felizes

Use esses porcos em duas áreas. Para pegar um porco, fique junto de um e aperte para baixo. A 1ª área é a pig chute (B). A 2ª é no big plug (C). No big plug, use o homing missile para se livrar do aquário rolante.

Bob & #4

Atire no cadeado acima dos dois gatos (D), uma pilha de lixo cai sobre eles. Tome cuidado com os aquários.

(LEVEL 1 segue adiante) Continua

(continuação do LEVEL 1)

As avós que caem do céu

Mude de velocidade para desviar das avós que caem. Mude após cada avó:
Primeira (E) - rápido
Segunda (F) - devagar e em seguida rápido
Terceira (G) - rápido e em seguida devagar.

O chefe

Você vai levar horas para eliminar esse chefe. Não há dicas para ele, só espere o cara tomar a iniciativa.

GRANNY BONUS

Se você estiver desesperado por uma vida, tente esse bônus game. Aqui estão as velocidades que você deve usar em cada andar (mude a velocidade após cada avó):
Primeiro andar (A) - qualquer velocidade
Segundo (B) - devagar
Terceiro (C) - rápido e em seguida devagar
Quarto (D) - rápido e em seguida devagar
Quinto (E) - devagar

Lorenzo's Soil LEVEL 2

Jim agora possui um novo inimigo, o tempo. Apesar disso, o level é cheio de stopwatches que garantem alguns segundos a mais para Jim descobrir a saída.

Pain in the Ant

Atirar nas formigas leva tempo. Atire no solo sobre os buracos delas para tapá-los. Também funciona para cobrir os lança-chamas.

Pedro Pupa

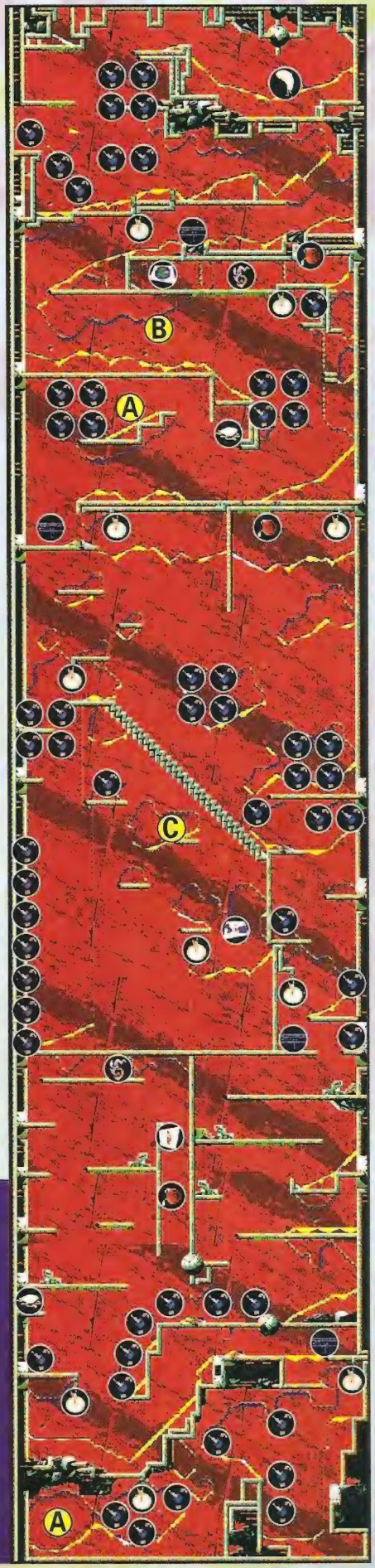
O melhor jeito de eliminar essa larva gigante é usar o chicote, inclinando-o. Se ela chegar perto, fuja! As larvas adoram minhocas!

Segredos

A
Para pegar o Chip Butty, pule para a direita nesse local. Ative o pára-quedas e caia à direita. Agarre-se na borda para pegar o item de 200% de energia.

B
Para chegar nessa área cheia de coisas boas, atire em toda a terra acima. Quando ela formar uma pilha, corra e pule para a direita. Pendure-se (Snott Swing), deixe ele ir uma vez e imediatamente use o pára-quedas para alcançar a borda à direita. Se fez isso certo, você aterrissará numa borda próxima a um stopwatch.
Saia da borda, ative o pára-quedas e aperte para a direita. Agarre na plataforma abaixo, pule à direita e agarre na outra plataforma. Pegue todos os itens!

C
Acione o interruptor invisível para achar um extra life que está esperando por você onde a fase começou.



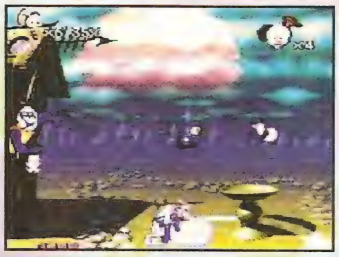
- Uma Vida
- Clock
- Continue
- Earth Flag
- Energy Icon
- Full Energy
- Jim Flag
- Level 2 Boss
- Sandwich
- Worm Flag

Aqui Jim deve levar os amiguinhos de Peter Puppy da direita para a esquerda da tela. Você deve levá-los pingando, mas não muito, senão Peter vai ficar bem bravo e Jim vai ser punido.

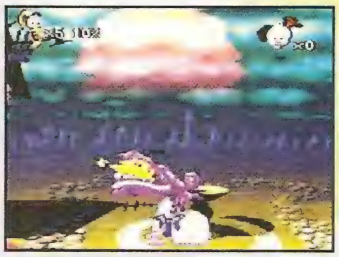
NOVOS CONTROLES

Nessa fase, Jim deve fazer apenas duas coisas:
Botão A - mergulha para pegar os filhotes
Botão B - muda a direção de Jim

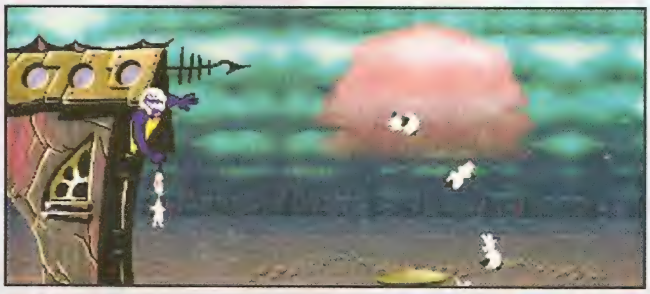
Dicas para Puppy



O truque dessa fase é ficar atento ao entregar os filhotes. O mais importante são as bombas. Aconteça o que acontecer, as bombas devem ser entregues. Se Jim derrubar a bomba, ela causa



um grande estrago, maior até que a punição de Peter. Ao lado da tela em que Peter está, escute o choro dos filhotes, que indica que Psy-Crow já começou a jogá-los. Se jogar muitos filhotes você vai se dar mal!



Villi People (a.k.a. Blind Sally)
LEVEL 4

Jim é uma salamandra cega e está preso num planeta intestinal. Fase estilo labirinto, mova-se devagar e com cuidado. Há muitos flippers de pinball que vão jogá-lo em distâncias diferentes: Jim rebate pouco, 12 rebatidas vão jogá-lo um pouco mais longe e Psy-Crow é jogado longe.

CONTROLES NOVOS

Esta fase possui alguns controles novos para Jim:
Botão A ou Y - fogo
Botão B - flutuar

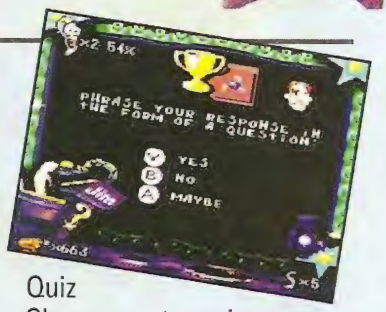
Segredos e outras manhas

A

Os únicos itens escondidos da fase são 4 suit power (A) que aparecem quando você acerta o interruptor invisível nesse ponto.

B

Existem locais em que Jim pode ficar seguro. São as áreas designadas no mapa.



Quiz Show: quanto mais minhocas pegar, mais questões poderá responder. Os prêmios são ícones.

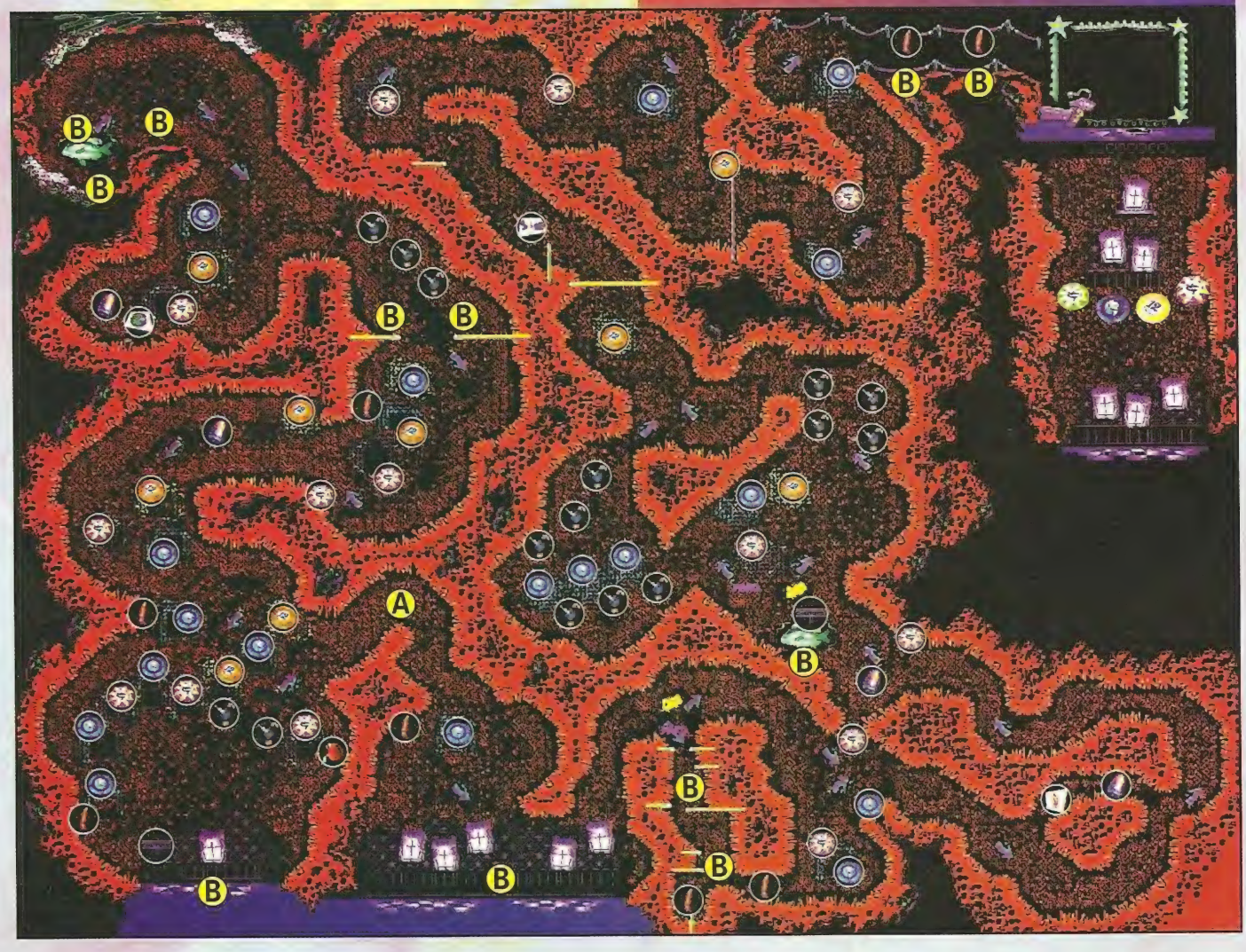
Tirando as paredes mortais, as bolhas flutuantes também são um problema. Sempre as destrua à distância, pois elas explodem e lançam pedaços mortais. Podem atravessar as paredes, mas você também pode destruí-las do outro lado.

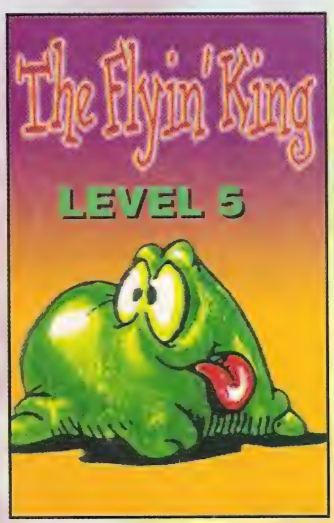
Memory Game: repita a sequência das notas feita pelos flippers. Sempre aperte o botão para flutuar ao aterrissar nelas, assim não corre perigo de pisar duas vezes e perder o jogo.

(LEVEL 4 segue adiante) Continua

- 12 Bell
- Ammo
- Bumpers
- Continue
- Earth Flag
- Energy Icon
- Full Energy
- Jim Bell
- Jim Flag
- Meal Worm
- Psy-Crow Bell
- Worm Flag

(continuação do LEVEL 4)





Jim está equipado com um foguete nessa fase de tiro com visão diagonal. Você deve levar a bomba ao Major Mucus e detoná-la. Não vai ser fácil. No começo da fase, deixe a bomba e vá em frente. Assim, você destrói alguns obstáculos antes.

NOVOS CONTROLES

Alguns controles de pilotagem para Jim:
Botão B - muda a direção
Botão Y - fire

Catapulta dos pesadelos

Os centuriões romanos voadores são um problema. Se agarram sua nave, acabam com a barra de energia. Quando agarrarem o foguete, gire rápido (B). Acabe com as catapultas atirando nas pedras grandes.

Express lanes

As extremidades à direita e à esquerda são express lanes. Use essas faixas para diminuir rapidamente a velocidade da tela, mas mantenha o balão longe dessas fendas. Não empurre a bomba na direção errada.

O balão vai explodir!

O balão deve ser usado com calma. Não atire muito nele para não explodir, você terá de recomeçar tudo. Quando for para cima de um disco voador, pare de mover o balão e dê a volta. O disco vai segui-lo, aí você pode atirar para acabar com ele, estando longe do balão.

Perto do fim, as barreiras empurram o balão para trás e causam danos. Deixe o balão no centro para poder controlá-lo se as barreiras vierem em sua direção.

Udderly Abducted LEVEL 7

Os aliens estão roubando vacas e Jim deve impedi-los. Pegue as vacas do mesmo jeito que os porcos do level 1 e leve-as a um lugar seguro. Cuidado, alguns cantos não aguentam muito peso. O objetivo de cada parte é levar as vacas para o celeiro, onde se tira o leite.

Áreas Secretas

A
Há uma passagem secreta aqui. Pendure-se para achá-la. Vá para frente e para trás e suba devagar. No topo, balance para a direita e pegue a vida e os suit power.

B
A porta dessa parede esconde muita munição e um teletransportador. Cuidado, pois se Jim cair, isso vai custar uma vida.

C
Após pegar os itens nessa borda, apanhe o homing missile e depois a munição. Pule o transportador à esquerda e pegue a parte do password. Se entrar no transportador, você perde alguns itens escondidos.

D
Aqui há outra passagem escondida. Pendure-se e balance para a direita para pular para a outra borda.

E
Pendure-se de novo e entre nessa passagem. Balance para a esquerda e pegue munição e itens escondidos.

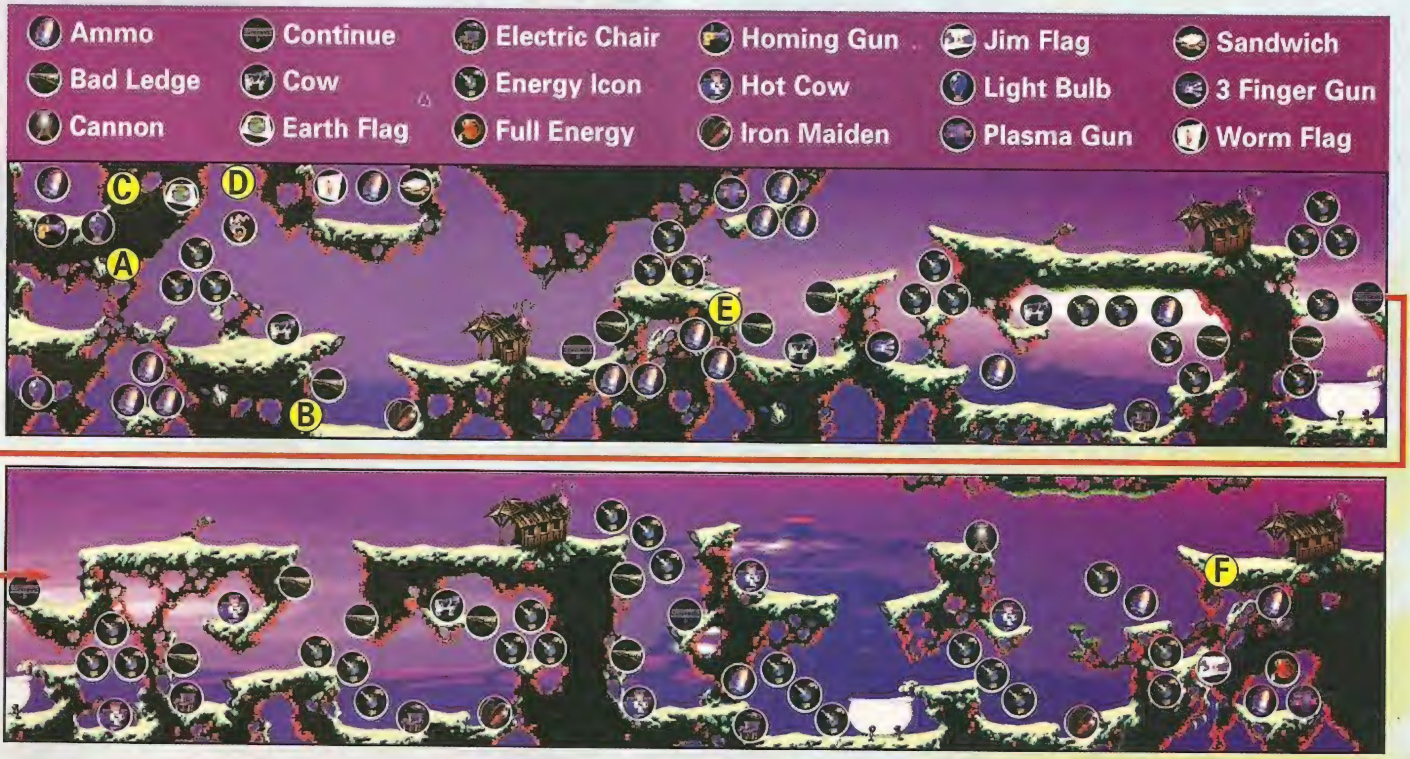
F
Balance para a direita e entre nessa área com armas e pedaços do password.

Roubo de vacas

Ponha uma vaca aqui e o disco voador tentará roubá-la. Se uma vaca for capturada pelo Ovni, dê-lhe umas chicotadas. Também dá pra espantá-lo atirando e dando chicotadas (homing missiles também ajudam).

Vacas explosivas

Se achar uma vaca com um fusível na cabeça, leve no ato à banheira e afogue-a. Se explodir, Jim perde uma vida. Se o Ovni roubar uma vaca explosiva, ele vai para o espaço.



Continua

Evil, o gato malvado, ataca Jim novamente! Usando a cabeça inchada de Jim, flutue até o teto sem estourar. Lembre-se de pegar o máximo de comida que for possível, pois você vai precisar dela no bônus stage no final.

NOVOS CONTROLES

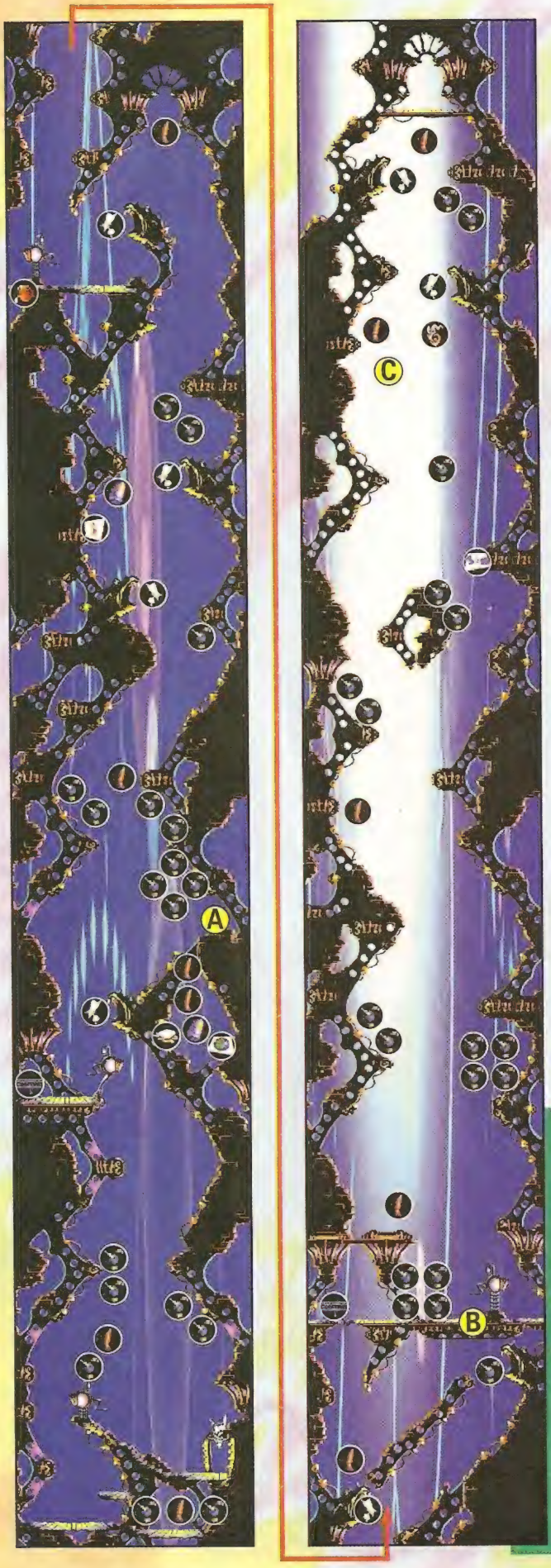
Jim possui 2 novas habilidades nessa fase (elas apenas funcionam enquanto ele estiver flutuando):
Botão A ou Y - desinchar
Botão B - inchar

Mais segredos e outras manhas

A
Flutue sobre esse buraco e desinche. Alguns itens secretos estão aqui, incluindo um Chip Butty e um pedaço do password

B
A partir deste ponto, Evil voa e tenta estourar o balão de Jim. Preste atenção quando ele se aproxima pelo cenário. Quando ele chegar, mova-se para um dos lados para desviar

C
Vá devagar nessa parte! Existem duas áreas acima do local onde Evil está esperando com seu lança-ervilhas. Não atire nele, Evil também atira na diagonal



para fora dos dois buracos. Por isso, saia o mais rápido que puder.

Grande Idéia

Aperte para a direita ou esquerda toda vez que o balão de Jim estourar. Jim poderá conseguir alguns itens que ele deixou de pegar. Lembre-se que quando ele estoura, seu pára-quedas não funciona.

Sozinho no Topo

Pule na plataforma quando o ícone estiver acima da bandeira. Nesse lugar, a comida faz falta, toda vez que se pula na plataforma, seu estoque desce. Guarde os pulos para os itens importantes, como o super suit power.

- Uma Vida
- Ammo
- Continue
- Earth Flag
- Energy Icon
- Evil the Cat
- Full Energy
- Jim Flag
- Light Bulb
- Meal Worm
- Sandwich
- Worm Flag

Edição de Aniversário
Venha invadir essa festa!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPER GAMEPOWER

Peça os números atrasados pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Dinap S/A Cx. Postal 2505. Se preferir, reserve com o seu jornaleiro.

EDIÇÃO 23

X-Men Children of The Atom (Saturn), Virtua Fighter 2 (Saturn), Sega Rally (Saturn), Fifa Soccer'96 (P.Station), Loaded (P.Station), Wolfenstein 3D (3DO), Donkey Kong Country 2 (Snes), Breath of Fire II (Snes), Separation Anxiety (Mega e Snes), Scooby Doo Mystery (Snes), Gargoyles (Mega), Toy Story (Mega), Vectorman (Mega), Jogos de Verão (Master), The Dig (PC) e Dark Forces (PC).

EDIÇÃO 22

Super Mario 64 (Ultra 64), Virtua Fighter 2 (Saturn), Doom Special Playstation Edition (PStation), D (3DO), Marvel Super Heroes(Arcade), Samurai Shodown 3 (Neo CD), F-1 Live Information (Saturn), Virtua Racing (Saturn), Porky Pig's Haunted Holiday (SNes), Kolibri (32X), Virtua Fighter Remix (PC), The Need for Speed (PC), Pitfall 95 (PC), Nam 75 (Neo Geo), Chrono Trigger (Snes), Mega Man X3 (SNes) e Gargoyles (Mega).

EDIÇÃO 21

Mortal Kombat 3 (Mega, Snes e P. Station); Chrono Trigger (Snes); Golden Axe (Saturn); Lemmings 3D (PC CD); Scooby Doo (Mega Drive); Donkey Kong Country 2 (Snes); Samurai Shodown 3 (Neo CD); Fifa Soccer 96 (Mega e Snes); Garfield (Mega); The Legend of Zelda (Snes); Lunar Eternal Blue (Sega CD); Blazing Tornado (Saturn); NBA Jam TE (P.Station); Full Throttle (PC CD).

EDIÇÃO 20

Yoshi's Island (Snes); Mask (Snes); Demolition Man (Snes); Swat Cats (Snes); Earthworm Jim 2 (Mega); Vectorman (Mega); Batman Forever (Mega); Virtua Fighters(32X); Space Hulk (3DO); Night Striker (P.Station); Street Fighter Real Batlle on Film (P. Station); ESPN Extreme Games (P.Station); Shinobi Le gions (Saturn); Marvel Super Heroes (Arcade); Pulstar (Neo Geo); Sim Tower (PC).

EDIÇÃO 19

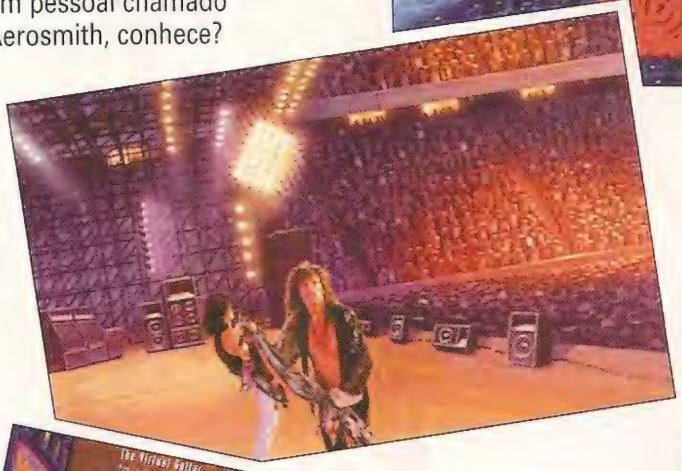
Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorme (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar); Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P. Sation).

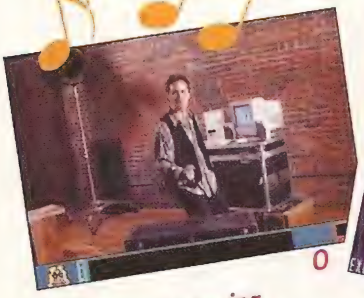
EDIÇÃO 18

Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes); Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman (Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Sydicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P. Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega).

TOQUE GUITARRA COM O AEROSMITH

Os metaleiros de plantão não têm do que reclamar. A IBM lançou **Quest for Fame**, jogo para Windows com a participação especial do Aerosmith. Você não tem de salvar ninguém, pular ou atirar: tem de tocar guitarra, ou melhor, tem de tocar guitarra muito bem. O jogo vem com uma palheta que você usa para tocar uma guitarra virtual, também chamada de raquete de tênis ou cabo de vassoura. O lance é prestar atenção nas aulas e explicações para entender como funciona a palheta. Depois é só ir para o quarto e tocar com a banda. Se fizer um som legal, vai ter muita gente fazendo fila para ensaiar com você. Inclusive uma banda desconhecida, um pessoal chamado Aerosmith, conhece?





O CD traz um shopping eletrônico em que você encontra os produtos da IBM

Você pode adquirir separadamente a "Virtual Guitar" para o jogo ficar ainda melhor. Compre no shopping eletrônico

DICA: fique esperto com suas ações no decorrer do jogo para poder entrar em vários lugares

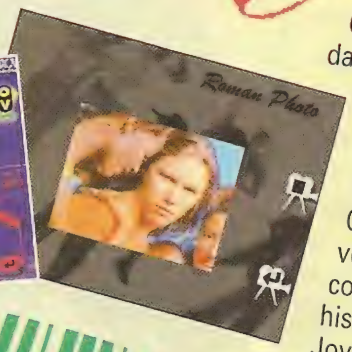
DICA: aqui é seu quarto, onde você pode treinar várias musicas do Aerosmith e vários classicos, como Born to be Wild, do Step 'n Wolf

DICA: no programa de televisão você pode contar com a ajuda do guitarrista do Aerosmith

DICA: agora que você não pode entrar no bar para tocar, treine mais com sua banda na garagem e na televisao

RÁDIO ATACA DE MULTÍMIDIA

Depois de arrasar no verão com seu ritmo dance, a Jovem Pan resolveu invadir a praia dos computadores. Numa parceria com Paradoxx Music e Mídia Nova, a rádio é a primeira a lançar um CD Mixed Mode, ou seja, um CD que combina áudio e multimídia. O quarto volume da série As Sete Melhores traz 14 músicas e uma faixa bônus para CD-ROM. Nela, você pode conhecer a história da Jovem Pan, ouvir as demais faixas ou curtir o clip da música Sounds of Summer, do grupo Roman Photo.



JOGOS DO P.STATION CHEGAM AO PC

Quem tem um computador e gosta dos círculos, quadrados e triângulos do P.Station já pode começar a fazer festa. Seguindo o exemplo dos jogos da Sega, que já começam a invadir a área do PC, os jogos da Namco para P.Station estão sendo preparados para enfrentar os computadores. Entre os títulos mencionados estão **Tekken**, **Rave Racer** (novo **Ridge Racer**) e **Air Combat**. Agora, se você pensava em jogar títulos da Sega e da Namco usando a mesma placa, esqueça! A Sega está usando a placa aceleradora de gráficos 3D Diamond Edge. Já a Namco, optou por fazer seus jogos rodarem com a placa Nec. É a mesma boa briga entre P.Station e Saturn que se repete, agora no circuito dos computadores. Prepare o seu bolso!

O PC ganha com a briga dos outros e abocanha vários títulos novos

SIMULADOR DE VÔO GANHA MANUAL

Finalmente seu avião vai decolar em **Flight Simulator**! A Axcel Books lançou Microsoft Flight Simulator Referência Rápida Visual. O livro, totalmente ilustrado, traz todos os comandos e tarefas essenciais. Tudo está dividido em seções, nas quais você encontra a tarefa que quer executar. As páginas contêm informações codificadas, por exemplo: o título descreve o que você quer fazer, as fotografias das telas mostram cada passo enumerado no texto. O volume sai pela bagatela de R$ 26,00.Parece que dessa vez os passageiros vão decolar...

UNIVERSO EM GAMES

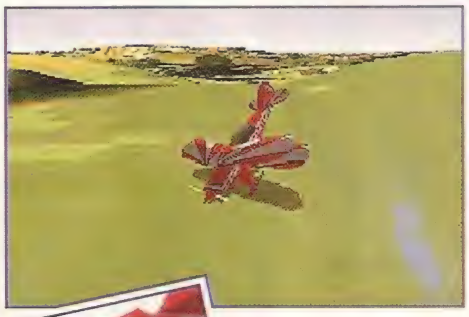
COMPRA • VENDA • TROCA
ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORES E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA
SÃO PAULO - SP - CEP 04218-100
RUA ABAÚNA, 44 - M. VELHO
SÃO PAULO - SP - CEP 04284-080
FONES: (011)
914-6595 - 914-4463 - 914-6640
FAX (011) 272-4143

COMPUTER Zone

PILOTE SEM BREVÊ NOS CÉUS DE FLIGHT UNLIMITED

Se você gosta de **Flight Simulator**, mas não tem paciência suficiente para ler o pequeno manual, chegou a sua vez, camarada! Em **Flight Unlimited,** lançado no Brasil pela Tec Toy, você pilota aviões próprios para acrobacias e precisa de poucas aulas para realizar as manobras. Na verdade, você pode levantar vôo sem lição alguma, começando já de uma determinada altitude. Mas se achar que precisa aprender alguma coisinha, pode ficar tranquilo: o jogo ensina. Os controles são supersimplificados e você vai usar menos de um terço do teclado. Mesmo assim, um joystick pode facilitar muito sua vida. Os cenários são incrivelmente reais (as pessoas parecem formigas, mesmo!). Um último aviso: se você quer curtir o jogo com o que ele tem de melhor em gráficos resolução e etc. é bom rodar o CD num Pentium. Tudo certo?



DICA: é até sacanagem. Aperte "Tab" quando estiver tudo perdido e ganhe 500 metros de altitude

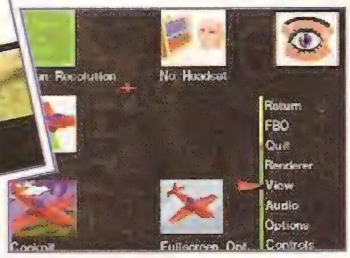
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

486 DX 66,
MS DOS 6.0 ou Superior,
8 Mega de Ram, monitor SVGA,
CD-Rom 2X

São cinco modelos a sua disposição que podem voar nos céus dos Estados Unidos ou da Europa

Aproveite o vento bom para dar uma olhada na paisagem

DICA: apesar de não ser a mais bonita, a visão ao lado é a mais apropriada para as acrobacias



Os gráficos chegam até 1028 X 760 pixels. O problema é computador para rodar toda essa qualidade

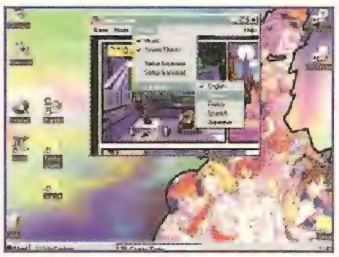
Ao contrário de Flight Simulator, aqui você vê o planador decolar

DICA: ao pilotar o planador, procure por correntes aéreas, indicadas por pequenas bolas no céu

Os obstáculos exigem treino e muitas horas de vôo

O GIBI EM JOGO NO COMPUTADOR

Se você estava esperando **Comix Zone** para PC mas não comprou porque, segundo a Sega, o jogo só roda em Pentium, temos novidades! Além de contar com versões para Windows 3.1 e Windows 95, o jogo roda muito bem, obrigado, num 486. Fora esses dois detalhes essenciais, o jogo é igualzinho ao do Mega, ou seja: a tradução perfeita de um gibi. Você é Sketch Turner, desenhista criador da HQ Comix Zone. Um belo dia, Mortus, vilão em Comix Zone, escapa dos quadrinhos e prende Sketch, você, no caso, dentro da HQ. Agora, com a ajuda de Roadkill e da general Alissa Cyan, você tem de sair vivo das seis fases, ou seis páginas de gibi recheadas de aventura e surpresas, que fazem a história de **Comix Zone**. Boa sorte!

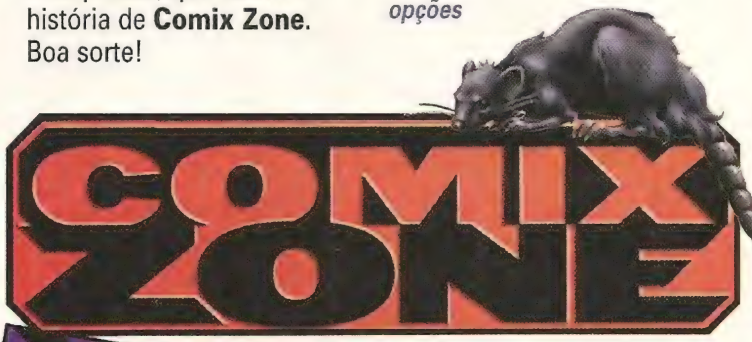


Nosso herói poliglota detona em 5 línguas. Infelizmente, o nosso português não está entre as opções

DICA: se o seu micro não é do tipo top de linha, você pode melhorar a velocidade do jogo reduzindo a janela

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium,
8 Mega de Ram,
Windows versões 3.1 ou 95,
Sound Blaster,
Placa de vídeo



DICA: depois de eliminar o bandido, dê porrada na tampa do esgoto e pule de quadrinho

DICA: tá encalhado. Então pegue Roadkill e quebre a tampa do esgoto e siga em frente

Sem mistérios nesse ponto. Salve Roadkill e prossiga

DICA: antes de acionar a alavanca, empurre a caixa para baixo dela. Depois mande a caixa para o buraco

DICA: ao chegar nessa tela, use Roadkill. Ele irá encontrar alguns itens para você

DICA: corra e pule bem na beiradinha. Se você cair não tem problema. É só começar a fase de novo. Ha! Ha! Ha!

SUPER GP EXPRESS

HQ

SPAWN CHEGA PARA FICAR

Herói dos games pinta no gibi e vai à luta para recuperar a sua mulher

Chega este mês às bancas um lançamento infernal. Trata-se da minissérie em dois capítulos quinzenais ***Spawn*** (Abril Jovem, formato americano, papel de luxo). Finalmente os leitores brasileiros poderão ler as histórias desse personagem, que já pintou nas páginas da ***SGP*** no game de mesmo nome. Spawn era um ex-tenente chamado Al-Simmons, que morreu durante uma missão secreta para o exército americano. Mas o cara era tão apaixonado pela mulher, que vendeu sua alma ao demônio Malebolgia para retornar à vida. Só que o capeta deu um chapéu em Simmons, mandando-o de volta à Terra sete anos depois de sua morte, quando a gata já estava casada com seu melhor amigo. E, pra ferrar um pouco mais, ele reencarnou em outro corpo, com um rosto completamente deformado. O grande lance dessa minissérie - escrita e desenhada por Todd McFarlane - é que, durante a aventura, o leitor descobre os poderes de Spawn (fator de cura acelerado, rajadas energéticas, teleporte etc.) com o personagem. E uma boa notícia para os fãs de Spawn: depois dessa minissérie, o personagem deverá ganhar sua própria revista mensal, ainda no primeiro semestre.

HQ

CIDADE DAS TREVAS

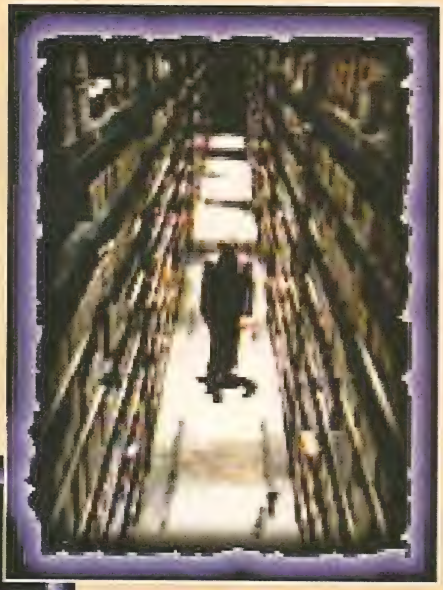
Sim City, assinada pelo rei dos quadrinhos Frank Miller, ganha edição em forma de livro

A Editora Globo está lançando, em forma de livro, o primeiro volume da série Sin City - Cidade do Pecado (nada a ver com o jogo Sim City), escrita e desenhada pelo "papa" dos quadrinhos Frank Miller. São 200 páginas narrando uma história animal, de um ex-presidiário chamado Marvin. Ele é acusado, injustamente, de ter matado uma garota. Daí o cara, que é um verdadeiro troglodita, resolve caçar os culpados. O resultado não podia ser outro: muita porrada. Toda desenhada em branco e preto, Sin City mostra o submundo de uma cidade, em que drogas, prostituição, violência e até canibalismo convivem o tempo todo. Uma edição imperdível. Não cometa o pecado de não ler!

ASSUNTOS PIRADOS E DETETIVES ENROSCADOS

Com histórias do além e um par de detetives, Arquivo X conquista o público da TV

Em meados de 94 a TV Record comprou um pacote recheado de séries desconhecidas no Brasil. Entre elas estava Arquivo X, uma série que não se encaixava em qualquer tipo de classificação. Eles realmente não sabiam o que tinham em mãos! Alguns meses depois a série já havia alcançado 3 pontos no IBOPE, média que hoje passa dos 7 pontos.



Arquivo X usa a velha fórmula que mistura parceiros diferentes que vivem tendo problemas com seus chefes. Por outro lado, os assuntos, que vão desde mutantes assassinos até piromaníacos telepatas, não poderiam ser mais originais.

É essa mistura que faz a cabeça dos jovens e adultos dos mais de 60 países onde a série é exibida. Gente que não perde um capítulo, só para ver se a verdade está mesmo lá fora.

SÉRIE TAMBÉM VIRA LIVRO

Pegando uma carona no sucesso da série de TV Arquivo X, a Editora Unicórnio Azul, a mesma que edita os livros de outra série famosa, Star Trek, coloca nas prateleiras das livrarias as novelizações e os casos inéditos da série. Os roteiros originais de Chris Carter passam pelas mãos de Charles Grant, que se encarrega de dar aos episódios uma cara de livro. Até agora foram lançados quatro livros: Duendes, Quando a Noite Cai, A Verdade Está lá Fora e Terrível Simetria. Todos trazem os casos mais estranhos já resolvidos pelos agentes do FBI, Dana Scully e Fox Mulder, na íntegra. Apesar de a história estar completinha, você provavelmente não vai ter o mesmo impacto que teria se estivesse assistindo tudo pela TV. Principalmente porque o livro não traz nenhuma ilustração ou foto impressionante, coisa comum na TV.

NÓS FALAMOS A SUA LÍNGUA

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções.

LOCAÇÃO E VENDA

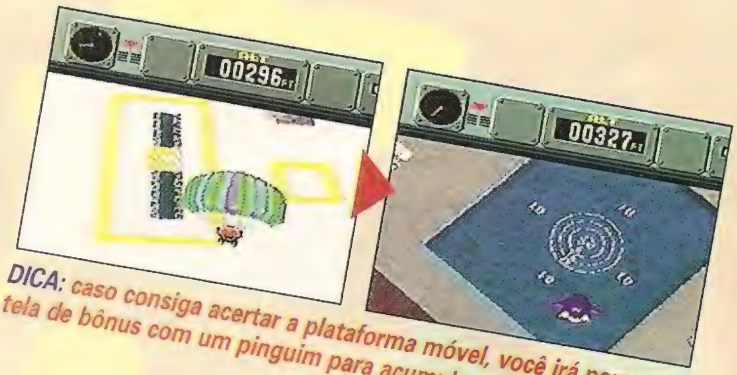
SÃO PAULO

Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.: (011) 277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168
Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990
Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655
Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132
Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181
Tel.: (011) 64-8670
Moema
Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008
Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449
Tel.: (011) 293-3071

INTERIOR E OUTROS ESTADOS

Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155
Tel.: (011) 436-0130
Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710
S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191
Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

Procure a loja mais perto de você !



DICA: caso consiga acertar a plataforma móvel, você irá para uma tela de bônus com um pinguim para acumular pontos

DICA: nessa missão, você precisa resgatar os reféns. Fique bem no alto para desviar dos tiros dos canhões

No final do ano de 90, enquanto Saddam Hussein estava arrumando briga com os americanos, *F-Zero* e *Actraiser* detonavam no SNes ao lado de *Pilotwings*. *Shining in the Darkness* e *Strider* eram os jogos do momento para Mega.

DICA: passe entre 3 argolas para acabar a fase

PILOTWINGS

Quem tem um SNes certamente conhece **Pilotwings**. O jogo foi um dos melhores títulos lançados para o console.

LEVANDO OS REFÉNS PARA CASA

O game consegue misturar perfeitamente ação e simulação. Se o seu negócio é ação, o jogo coloca um helicóptero nas suas mãos e você tem de resgatar os reféns que estão presos numa floresta. Agora, se você gosta de simuladores, prepare-se para comandar pára-quedas, asa-delta, avião e até um rocketbelt, uma espécie de foguete que fica preso nas suas costas. Para completar uma missão e passar para outra é necessário atingir os pontos determinados pelo instrutor. A cada missão aumentam o número de provas e o grau de dificuldade. Prepare-se quando chegar a hora do helicóptero, os céus pegam fogo! Pode convocar seus amigos: a disputa vai rolar solta!

fim

DICA: no pára-quedas, passe entre as argolas para acumular pontos. Com o direcional para baixo, a velocidade diminui

DICA: com essas correntes de ar você aumenta sua altitude. Para diminuir, use o botão A

DICA: nessa fase, com o avião, você terá de passar entre essas argolas e depois pousar

Desça o verbo e ganhe um Sega Saturn

A Supergamepower vai ter uma nova seção. Nela você vai poder tirar um barato e dizer tudo o que pensa sobre aqueles jogos que nunca deveriam ter aparecido nas telinhas. E não pára por aí: quem vai dar o nome para esta seção é VOCÊ! É a grande Promoção Supergamepower Mete Bronca. Você pensa em um nome bem legal e manda para a Supergamepower: Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º and. - CEP 01410-901 - São Paulo - SP, até 20/05/96 (o carimbo do correio servirá para confirmação). Escreva sua sugestão em uma cartinha, bilhete, telegrama ou onde você quiser. Só não deixe de participar! A sugestão mais criativa vai virar nome da seção e ganhar este presente aí embaixo.

Coloque por fora do envelope: Promoção Supergamepower Mete Bronca e escreva na carta em letra de forma, seu nome e endereço completos, telefone e CPF do participante ou responsável.

Entre nessa para ganhar!

O 2º lugar receberá um walk-man AM/FM e o 3º uma supermáquina fotográfica.

1º PRÊMIO: 1 Sega Saturn

PROMOÇÃO:

SEGA TEC TOY SUPER GAMEPOWER

Final Stage

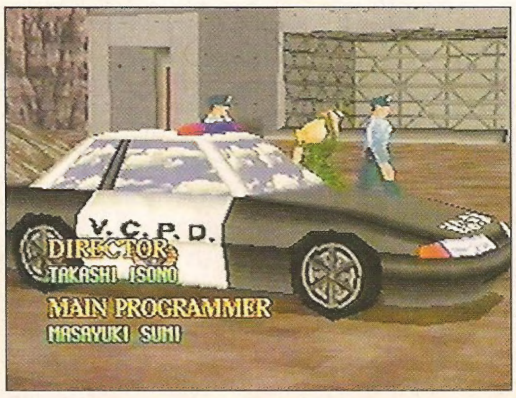
VIRTUA COP

DICA: para ver o chefe acima, você tem de completar as fases na sequência

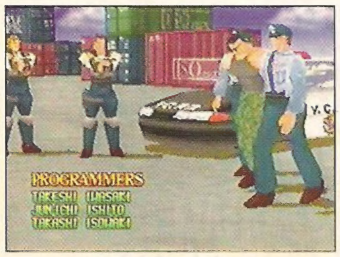
SATURN

Não poderia ser de outro jeito. Se no cinema o final é obrigatoriamente feliz, por que seria diferente no videogame? Assim, no final de **Virtua Cop** os bandidos entram pelo cano e você e seu parceiro saem felizes por ter cumprido, à risca, mais uma missão. Ou várias missões, já que o fim do jogo muda conforme a fase que você deixa por último. Você pode ver todos os finais, é claro. Mas lembre-se: se você respeitar a sequência de dificuldade, enfrentará um chefe secreto, que pode acabar com os seus sonhos de ver os bandidos tristes e os mocinhos condecorados. Olhos de águia e dedo rápido no gatilho.

fim



É sempre assim, os reforços só chegam quando a encrenca já acabou



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 24 - MARÇO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Raquel Pintan
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Fabiano Ricardo Ximenes **(jogos)**, Maximillian Winter e Sidney Gusman **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Neves Morales

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !

O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327
Barra Funda - CEP 01137-010
Tel.: (011) 826-0022
Fax: (011) 825-1590
São Paulo - SP

The Future Is Now
SNK

TUDO BEM, GEESE?

REAL BOUT
FATAL FURY™

©SNK 1995

A BATALHA FINAL "GEESE HOWARD" DEVE PARTICIPAR!

NEO GEO

NEO·GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av Euclides, 56 - Jabaquara CEP;04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790